次世代マシンXbox 360発表！／スクエニが『FFXI』をXbox 360で発売！

Xbox専門情報誌

# ファミ通Xbox

FAMITSU XBOX

Xbox 360情報満載！

2005 JUL. 7月号

特別価格680Yen

特別付録 Xboxソフト

## Xbox Live Arcade

Xbox Liveユーザーでなくても体験版は遊べるぞ！

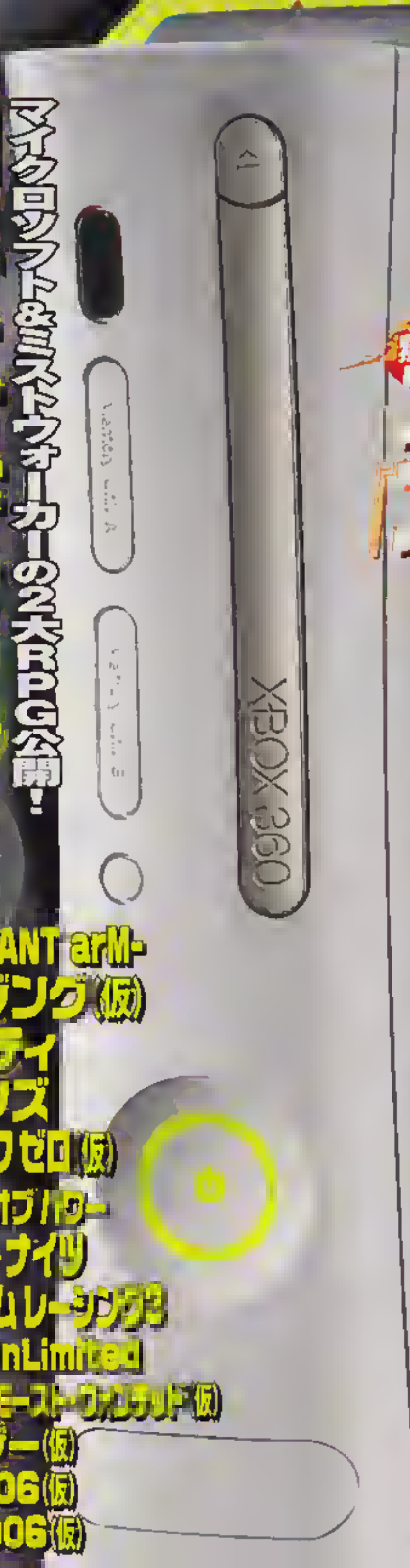


緊急NEWS！

## スクウェア・エニックスが『ファイナルファンタジーXI』で参入！

ついに発表！

# 次世代マシン Xbox 360



マイクロソフト&ミストウォーカーの2大RPG公開！

ロストオデッセイ

ブルードラゴン

坂口博信ロングインタビュー

緊急速報 Xbox 360

【eM】-eNCHANT arM-

デッド ライジング（仮）

フレームシティ

クロムハウンズ

パーフェクト ダーク ゼロ（仮）

カメオ エレメンツ オブ パワー

ナインティナイン・ナイツ

プロジェクト ゴッサム レーシング3

TEST DRIVE UnLimited

ニード・フォー・スピード モースト・ウォンテッド（仮）

ゴッドファーザー（仮）

NBAライブ2006（仮）

マッデンNFL 2006（仮）

緊急速報 Xbox

NINJA GAIDEN Black

シャドウ・ザ・ヘッジホッグ

テクモ クラシック アーケード

特報

ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～

コンカー ライブ&リローデッド

Sudeki ～千年の瞳の物語～

KOF マキシマムインパクト マニアックス

ビートダウン

カプコン ファイティング ジャム

攻略

Forza Motorsport

スプリンターセル：パンドラトゥモロー

スパイクアウト／Fable

レッド・デッド・リボルバー

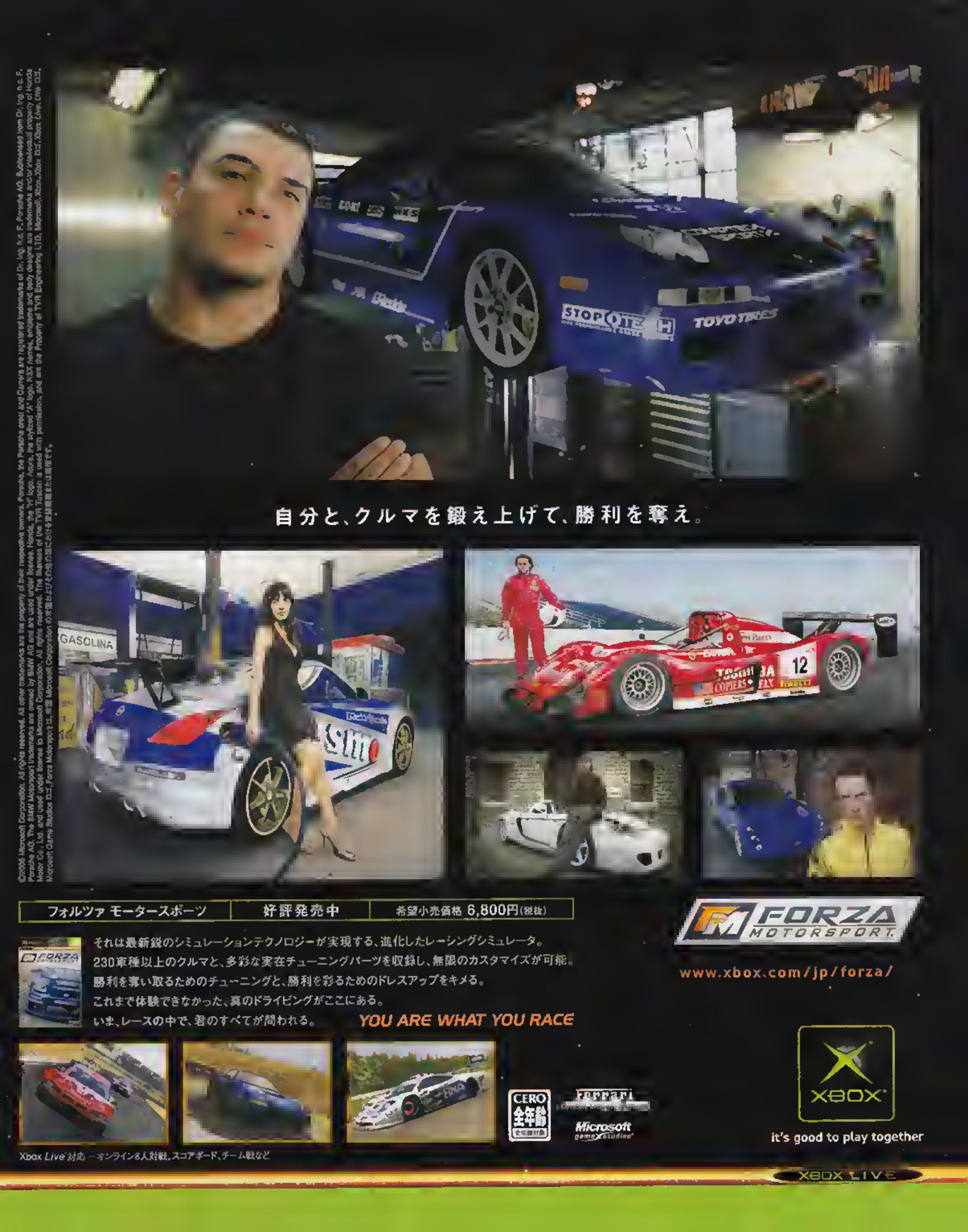
独占インタビュー

Team NINJA 板垣伴信氏が語る

## DEAD OR ALIVE 4 のすべて

ファミ通.com


JADE EMPIRE
〜翡翠の帝国〜
神秘の古代大陸を舞台にした、
壮大なるアクションRPG。
ジェイドエンパイア
6月16日発売予定
希望小売価格 6,800円(税抜)
古代大陸を舞台に繰り広げられる、様々な人々との出会いや超自然界の敵との遭遇。善の道を選ぶか、悪の道を選ぶか、それは君次第、30種類以上の武術・魔術・武器を選び、学び、組み合わせ、自分のスタイルで技を極めるべし。最強の武術を修得し、神秘の大地にその名を馳せよ。武術師範の称号を得た時、君の旅は伝説のストーリーになるだろう
www.xbox.com/jp
Microsoft game studios
BIOWARE
XBOX
it's good to play together
CERO 18


自分と、クルマを鍛え上げて、勝利を奪え。
フォルツァ モータースポーツ
好評発売中
希望小売価格 6,800円(税抜)
それは最新鋭のシミュレーションテクノロジーが実現する、進化したレーシングシミュレータ。
230車種以上のクルマと、多彩な実在チューニングパーツを収録し、無限のカスタマイズが可能。
勝利を奪い取るためのチューニングと、勝利を彩るためのドレスアップをキメる。
これまで体験できなかった、真のドライビングがここにある。
いま、レースの中で、君のすべてが問われる。
YOU ARE WHAT YOU RACE
FORZA MOTORSPORT
www.xbox.com/jp/forza/
XBOX
it's good to play together
Xbox Live 対応 ― オンライン8人対戦、スコアボード、チーム戦など
XBOX LIVE

PlayStation®2



# 全米No.1獲得!

## STORY

西部の荒野に暮らす親子を、悲劇が襲った。炎に沈む、生まれ育った家。
二度と目覚めぬ、両親の亡骸。命をあざ笑う、ならず者たち。
赤く燃えたぎる怒りを秘め、少年は復讐を誓う。手がかりはただ1つ、片腕の男。

時は流れ、復讐心を力に変え、少年は成長を遂げた。右手に刻まれたあの日の記憶…。
その男ーレッドは、再びこの荒野の土を踏みしめた。




XBOX
RED・DEAD
REVOLVER
レッド・デッド・リボルバー
好評発売中！
希望小売価格:6,658円（税込6,990円）
http://www.capcom.co.jp/rdr/
DEVELOPED BY:
CAPCOM
CERO
15
© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego and the R logo, are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc.
Red Dead Revolver is a trademark of Angel Studios, Inc. (d/b/a Rockstar San Diego). All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しております。
"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。このゲームに登場する人物・事件などはすべて架空のものです。
また、ゲーム内に暴力シーン・犯罪シーン・殺害シーンが含まれております。保護者におかれましてはゲーム内容の十分なご理解と共に成長過程にある未成年のお子様へのご配慮願います。
※全米3ヶ月連続TOP10ランクイン! 2004年5月、PS2&Xbox販売数第1位、2004年5~7月、PS2&Xbox販売数TOP10ランクイン。 ~米・TRSTS Reportより~

# C O N T E N T S

ファミ通Xbox 7月号

## 緊急特集

# 次世代Xboxがついに発表！ その名もXbox 360 008






発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 Tel 0570-060-555(代表)


### スペック内 記号の見かた

●対応ハード
=Xbox用ソフト
=Xbox 360用ソフト

●プレイ人数
=本体のみでは、最大4人プレイの意
最大16人=システムリンク時は、最大16人プレイの意
=ともにプレイ人数が未定の場合

●対称年齢内 コンテンツディスクリプター(内容表示)アイコン
=恋愛 =恐怖 =飲酒・喫煙
=セクシャル =ギャンブル =麻薬
=暴力 =犯罪 =言葉・その他

●Xbox Live 内アイコン
OP =オンライン プレイ
=オンラインプレイは、最大8人の意
=オンラインプレイ人数が、未定の場合
DL =コンテンツダウンロード
VC =ボイスチャット
SR =スコアランキング

## COVER



「Xbox 360」
©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.
デザイン：山本和幸

## 特別付録

Xboxソフト
Xbox Live Arcade




ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

## GAME INDEX

# 次世代Xboxがついに発表！その名は XBOX 360

さまざまな機能がグレードアップし、ゲームはもちろん、みんなのデジタルライフが豊かになる次世代ゲーム機。それがXbox 360（サンロクマル）だ！

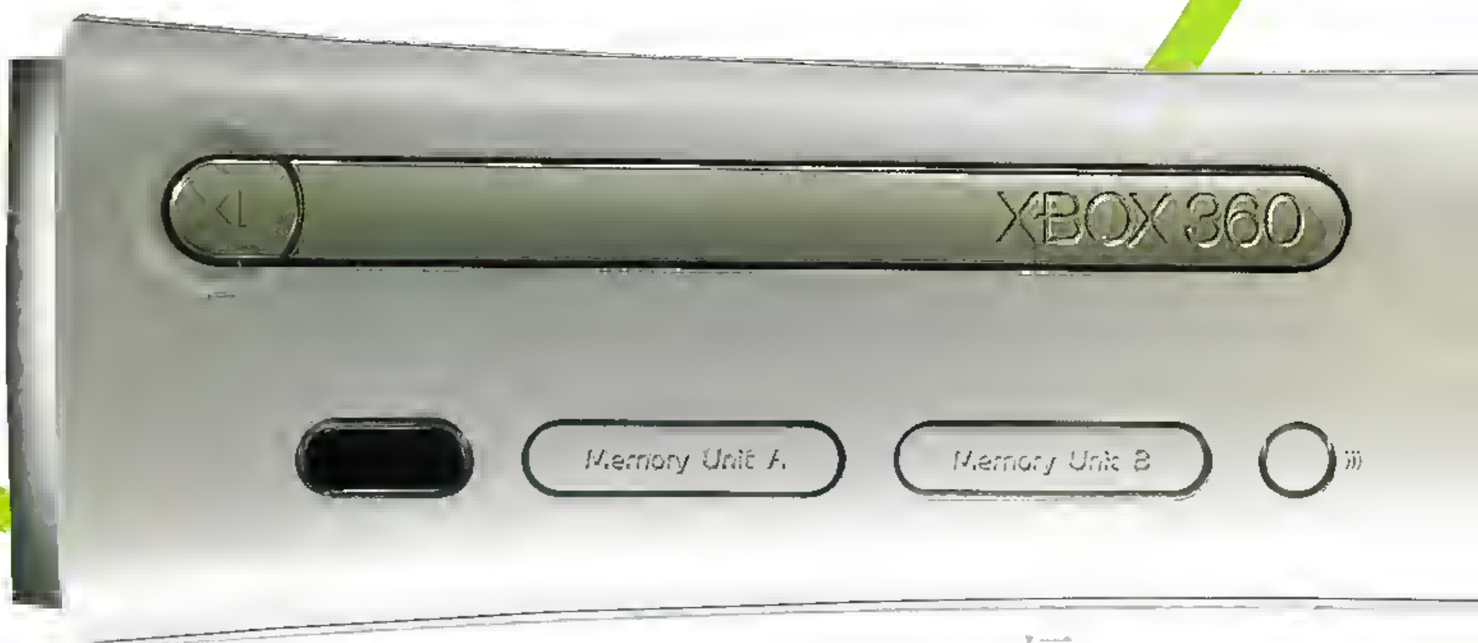
## 洗練されたスタイリッシュなデザイン！コントローラーはワイヤレスに！

テレビなどで大々的に報道されたからみんな知ってるよね？　次世代ゲーム機Xbox 360（エックスボックス サンロクマル）がついに発表された。発売時期は欧米が今年のホリデーシーズン（11～12月）、日本は年末となり、全世界ほぼ同時に発売されるようだ。価格は未定だが、夏には明らかになる模様。

まずは、このデザインに注目。縦にも横にも置けるデザインとなり、ボディーカラーも現世代機とはガラリと変わって白を基調としたものになった。中央がくびれているボディーラインも非常に美しい。コントローラーは現世代のものを踏襲しつつ、ワイヤレスになってコードから解放されたのはうれしい。



↑これは、Xboxガイドの画面。ゲーム中やDVD鑑賞時など、Xbox 360を使用しているときならいつでも呼び出せて、メッセージやゲーマープロファイルの確認などが行える。




幅 width 309 mm

奥行き

length 112 mm



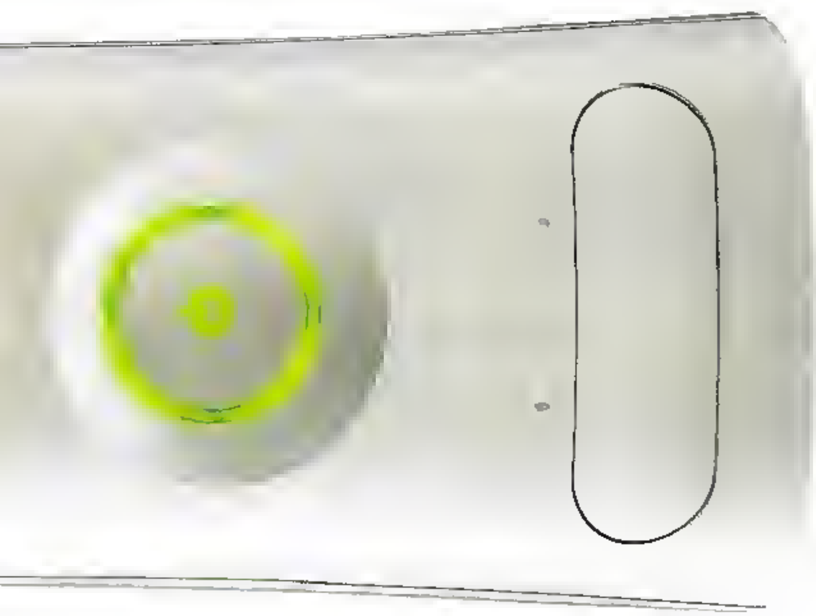

コントローラーの大きな変更点は3つ。ワイヤレスになったこと（別売りでワイヤードもある）、中央にXboxガイドボタンがついたこと、黒・白ボタンがなくなり、かわりに左右ショルダーボタンがついたということ。握った感触は現世代のものより、いい感じがした。

高さ

height 55 mm

width 153 mm

幅



高さ

height 83 mm

奥行き

depth 258 mm



本体は、このように縦置きも可能。テレビや雑誌の写真を見るとかなり白っぽく見えるが、実際は少しグレーっぽい色になっている。E3など各ショーでお披露目となった本体はまだ試作品のため、中身は空っぽ。どのくらいの重さになるのかは、まだわからない。着脱可能なハードディスクは20GB。決して多いとは言えないが、将来的にアップグレード（容量アップ？）も可能なので、安心していいだろう。

# Xbox 360 Console 本体




# Xbox 360 Controller コントローラー




## ハード、ソフト、サービスとバランスよくまとまったハード

まずは、ハードウェアスペックを見ていこう。CPUは、IBM製PowerPCをベースにした3.2GHzの3コア構造で、グラフィックプロセッサーはATIと共同開発の500MHzカスタムデザインチップ。メモリは512MBと現行機の64MBから8倍になり、すべての面での性能がパワーアップした正統進化と言える。クリエーターに話を聞くと、「非常にバランスの取れたマシン」と評する人が多く、ハードスペックはもちろん、開発環境、サービス（とくにオンライン）などトータル的に見て、魅力的なハードのようだ。

すべてのゲームがHDTV（D4）のワイド画面（16:9）となるのも大きい変更点のひとつ。通常のテレビでプレイすることも可能だが、HDでプレイしてこその次世代機だろう。これを体験してしまうと、もう後戻りはできない。それほどのインパクトはある。

## さまざまなデジタルデータをXbox 360で再生できる!

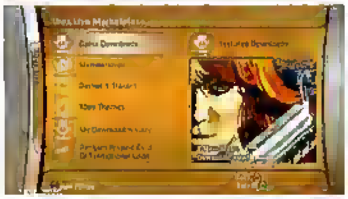
現行機でも音楽CDを取り込めたが、Xbox 360ではさらに機能が充実。デジタルカメラや携帯音楽プレイヤーをUSBで接続することが可能で、画像・音楽データをXbox 360上で再生できる。E3発表時におけるスライドでは、iPodやPSPをつなげているイメージイラストが表示され、画像・音楽を再生できるデジタル機器ならばかなりの機器がつながりそうだ。また、これらのデータをチャット中にみんなでいっしょに鑑賞することもできるなど、まさにデジタルライフの新しいスタイルを提案するハードとなっている。

そして今回、新たにコントローラーに搭載されたのが、Xboxガイドボタン。これはゲームをプレイ中だろうがDVD鑑賞中だろうが、いつでも押すことが可能で、押せばすぐにXboxガイド画面が現われる。音楽や映画、ダウンロードコンテンツ、フレンドなどへ



Xbox 360 追加情報 1 Xbox 360 ワイヤレスコントローラーは、単三電池で動く。約40時間稼働し、十分に前もってバッテリー残量の警告が出る、とのこと。単三サイズの充電池も使用可能で、コントローラーの上部にある端子からUSB経由で充電することも可能のようだ。Xbox 360 コントローラー（ワイヤード）はUSB端子に接続する。

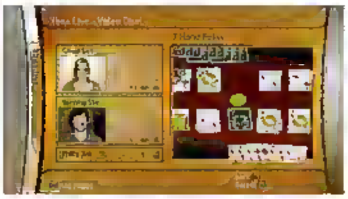
## Xboxガイドのスクリーンショット



⬆Xbox Live マーケットプレイスの画面。デモや体験版、ガイド画面の壁紙を変更するテーマ(スキン)など、さまざまなデータをダウンロードすることが可能となっている。



⬆いろんなデジタルデータを再生することができる。ここでは、『PGR3』をプレイ中だが一時中断して、音楽を聴いているようだ。いつでも中断して、この画面にすることができる。



⬆Xbox Live Arcadeのポーカーゲームを遊んでいるところ。ビデオチャットしながら対戦が可能だ。『Halo』のようなハードなゲームもいいが、たまにはこんなカジュアルなゲームもいかが？

| | Xbox | Xbox 360 |
|---|---|---|
| CPU | Intel Pentium III 733MHz<br>シングル スレッド | IBM PowerPCカスタムCPU<br>3.2GHz 対称型 3コア<br>各コア 2スレッド、合計 6スレッド |
| CPU 浮動小数点演算性能 | 1,466GFLOPS(ギガ フロップス) | 115.2GFLOPS (ギガ フロップス) |
| グラフィック プロッセッサー | 233MHz カスタム チップ<br>(nVidia とマイクロソフトの共同開発) | 500MHz カスタム チップ<br>(ATI とマイクロソフトの共同開発) |
| システム メモリー容量 | 64MB | 512MB GDDR3 RAM |
| メモリー帯域 | メイン メモリー : 6.4GB/秒<br>EDRAM レンダリング メモリー: なし<br>フロント サイド バス: 1GB/秒 | メイン メモリー : 22.4GB/秒<br>EDRAM レンダリング メモリー: 256GB/秒<br>フロント サイド バス : 21.6GB/秒 |
| ポリゴン性能 | 116.5Mポリゴン/秒 | 500Mポリゴン/秒 |
| 同時に扱えるテクスチャーの数 | 4 | 16<br>バイリニア フィルター使用可能 |
| ピクセル フィル レート | 3.7Gピクセル/秒 | 16Gピクセル/秒 |
| 圧縮テクスチャー | 使用可能 (6:1) | 使用可能, DXT1-5 および<br>その他の特殊用途 (通常圧縮を含む) |
| ハードディスク | 内蔵 | 取り外し、アップグレード可能 |
| I/O | コントローラー x 4<br>イーサネット端子(10/100) | ワイヤレス コントローラー x 4<br>USB 2.0 x 3<br>メモリー ユニット スロット x 2<br>イーサネット端子(10/100) |
| オーディオ チャンネル (同時発音数) | 256 | 256以上 |
| ハードウェア 3Dオーディオ | 対応 | 対応 |
| Dolby Digital 5.1サラウンド | 対応 | 対応 |
| 保護者による制限<br>(Parental Control) | ゲーム : 対応 (北米のみ。日本では非対応)<br>DVDビデオ : 対応 (ディスクにレーティングが記録されている場合のみ) | ゲーム : 対応 (日本国内ではCEROレーティングに対応)<br>DVDビデオ : 対応(ディスクにレーティングが記録されている場合のみ) |
| ブロードバンド | 対応 | 対応 (強化されたオンライン機能)<br>無料で簡単にXbox Liveへ接続可能<br>様々なコンテンツをダウンロードできる Xbox Live マーケットプレース<br>全てのゲームで使えるゲーマー プロファイル<br>ゲームや、映画や音楽の再生中に Xbox Live フレンドとボイス チャットできる |
| DVD ビデオ再生 | オプションのDVDビデオ再生キットが別途必要<br>(日本国内では本体同梱) | 標準装備<br>プログレッシブ対応 |
| ハイビジョン (HDTV) ゲーム | 対応 | 対応 (すべてのタイトルで標準対応) |
| 最大解像度 | 1920x1080 | 1920x1080 |
| 北米発売日 | 2001年11月 (日本では 2002年2月) | 未発表 |

## E3で発表された周辺機器



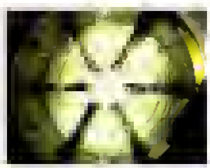
⬆ビデオチャット用のXbox Liveカメラ。VGAサイズで30フレームの取り込み可能。



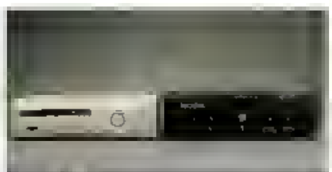
⬆Xbox 360ユニバーサルメディアリモコン。ボタンにバックライトがついている。



⬅Xbox 360ヘッドセット。コントローラの手前に接続する。シンプルなデザインになった。



➡Xbox 360スタイルフェイスのサンプル。いくつかのデザインが本体に同梱されるかも？



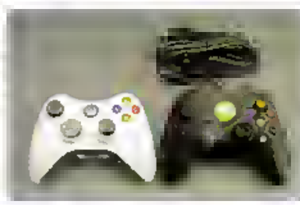
正面比較



側面比較



真上比較



コントローラー比較

簡単にアクセスできるメイン画面だ。詳しくは上のスクリーンショットを見てほしい。

### クレカなしで楽しめるXbox Liveサービス！

Xbox Liveについても大幅なバージョンアップがあった。Xbox 360では無料でシルバー会員になれる。シルバー会員は、ゲーマープロファイル(IDや実績、評判などをまとめたプロフィール)作成、ダウンロードコンテンツなど、基本的なサービスを受けることが可能となっている。有料のゴールド会員にアップグレードすると、オンライン対戦やビデオチャット、トーナメントの作成など、さまざまなサービスが追加される。いずれの場合も、クレジットカードは必須ではなく、何らかの課金方法を検討中とのこと。また、現Liveユーザーは、ゴールド会員に移行可能だが、その方法やゴールド会員料など、詳細はまだ発表されていない。

今回のXbox Live追加機能の目玉として、Xbox Liveマーケットプレイスがある。ダウンロードコンテンツ全般のコーナーで、追加キャラ・マップだけでなく体験版や予告編、カジュアルゲームのXbox Live Arcade、ユーザーどうしによるデータ交換など、まさにマーケットとなっているのだ。

### Xboxとの互換性はほぼオーケー？

最後にXboxとの互換性について触れておこう。ほぼすべてのタイトルが動く、とのこと。ただ、一部のタイトルが現在動作未確認状態らしい。

最終的には100パーセント完全互換になるかもしれないが、いまのところは全タイトルの動作を保障しているものではないようだ。

動かないソフトはどのようにユーザーに伝えるかなど、詳細は明らかになっていない。ただ、ワールドワイドでのベストセラータイトル(『Halo 2』など)は、稼働すると思って間違いないだろう。

**Xbox 360 追加情報 2** 上記で説明した以外にも、いくつかの周辺機器が発表された。メモリユニット(64MB)とXbox 360 ワイヤレスLANアダプターだ。ワイヤレスLANは、背面にあるUSB端子に接続するような形状になっている。ワイヤレスLAN規格のa/b/gすべてに対応。またこれら周辺機器は、どこまで本体に同梱されるかは未定だ。

緊急速報!! XBOX 360

# 各界のクリエーターが集結!

**坂口博信**
「FF」シリーズなど総指揮

**井上雄彦**
コミック「スラムダンク」「バガボンド」など

**重松 清**
直木賞作家「ナイフ」「ビタミンF」など

**植松伸夫**
「FF」シリーズ音楽

ミストウォーカーのRPG ①

# LOST ODYSSEY
ロストオデッセイ™



**Xbox 360用開発中画面!! これが動くんです!!**

ミストウォーカーのもとに、超一流クリエーターが集結! グラフィックもシナリオもゲームシステムも新世代の究極RPGだ!

## 家族、友人、恋人……さまざまな人間ドラマとRPGが融合!

SPEC

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ロストオデッセイ | [illegible] | RPG |
| [illegible] | マイクロソフト | [illegible] | MISTWALKER/FEELPLUS/Microsoft |
| [illegible] | 発売日未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | HDTV | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | ― |

坂口博信氏が率いるミストウォーカーが、Xbox 360用にRPGを2タイトル開発している、というのは5月号でお伝えしたとおり。その詳細が、ついに明らかになった!
まずは、そのうちのひとつが、この『ロストオデッセイ』だ。まず衝撃的なのが、参加している各界のクリエーターだ。キャラデザインに井上雄彦氏、"1000年の記憶"執筆に重松清氏、そして音楽は『FF』シリーズでおなじみの植松伸夫氏と、そうそうたるメンバーがこのゲームに命を吹き込んでいるのだ。



Interview
ミストウォーカー RPG 2作総指揮

## 坂口博信 HIRONOBU SAKAGUCHI

ついにその全貌があきらかになった2タイトルに関して、坂口氏にじっくりと話を聞いてきたぞ! いま公開できるすべての情報が、ここにビッチリと詰まっているので、1文字も読み逃しのないように!

**Profile**
ミストウォーカー代表取締役社長。スクウェア(現スクウェア・エニックス)で「ファイナルファンタジー」シリーズを手がけ、2001年2月まで代表取締役副社長を務める。ミストウォーカーとしては、この2タイトルが初作品となる。

### 井上氏、重松氏の本タイトル参加までの経緯は?

――まずは、『ロストオデッセイ』についてお伺いします。参加しているクリエーターをみると、本当に夢のような顔合わせですね。
**坂口** ロゴデザインも井上雄彦さんにお願いしているんですよ。この力強い毛文字がそうです。舞台設定デザインは、『スチームボーイ』のコンセプトデザインに参加した小林誠さんにお願いしていて、ロゴのバックにあるイラストも小林さんなんです。
このロゴはふたりのコラボレーションになりますね。
――井上さんは、どのような経緯で『ロストオデッセイ』参加していただくことなったのでしょうか?
**坂口** けっこう昔の友だちで、3ヵ月に一度くらいは飲みに行っているんですよ。そんな席で、「たまにはいっしょに仕事してみましょうよ」「またまた!(笑)」とか、そんな冗談めいた感じで話はしていたんです。井上さんは



5月13日の発表会で公開された映像の一部。手前にカイムが写っている。[illegible]でもほぼこのような画[illegible]



# 千年を生き続ける男

## カイム

1000年を生きる男、カイム・アラゴナー。たくさんの欲望や裏切りの渦に巻き込まれ、その心は枯れ果てていた。それでもカイムは涙を流す。恋人のため、親友のため、家族のため、人の心の奥にある、本当のやさしさに触れたとき、カイムは涙を流すのである……。そんなカイムが観る1000年分の夢を、重松清氏が執筆。これら多数の物語は、ゲームにおける主人公の人間性をより深く表現するものとなるだろう。

## 井上雄彦 TAKEHIKO INOUE

キャラクターデザイン

マンガ家。1988年に第35回手塚賞入選しデビュー。1990年、週刊少年ジャンプ（集英社）にてバスケットボールマンガ『スラムダンク』を連載開始。テレビアニメ化され、一大ブームを巻き起こす（2004年に累計1億部達成）。1996年にはオンラインコミックスとしてインターネット上で公開された『BUZZER BEATER』が、驚異的なアクセス数となった。現在、週刊モーニング（講談社）にて『バガボンド』、ヤングジャンプ（集英社）にて『リアル』を連載中（後者は不定期）。井上キャラが、ゲーム画面でどのように動くのか、いまから非常に楽しみだ。




新しいことに、どんどんチャレンジしていきたい！ という人で、このストーリーにすごく興味を持ってもらえたんです。それで、参加していただくことになりました。しかも、重松さんの大ファンなんだそうです。

——その重松さんの参加もたいへん驚きました。

**坂口**　雑誌の対談がキッカケで、そのまま飲みに行って（笑）、そのあともいろいろお話させていただくようになりました。重松さんの小説って、なんかこうジワーッとくる何とも不思議な涙が出るんですよ。こういうのはいままでのゲームではぜったいに感じられなかったので、今回どうしてもご協力をお願いしてみたかったんです。

### 1000年の記憶を重松氏が執筆 どれも泣けるものばかり

——重松さんは、主人公カイムの記憶の断片をお願いしています。

**坂口**　ゲーム本編のシナリオは私が書いています。魔導産業革命で力におぼれているような権力者がいて、そこに1000年生きている主人公カイムが出てくる話です。カイムだけじゃなくて、今回公開させていただいた女性キャラも1000年生きているんですよ。



カイムは、1000年生きていてなぜか死ねないんです。そんな1000年分の記憶を重松さんに書いてもらっています。具体的には、カイムが観る夢なんですよ。1000年も生きていれば、いろんな出会いや別れがありますよね。親友もいただろうし、恋人もいただろうし、家族もいただろうし。そんな短編をたくさん書いてもらっています。

——どのくらいの数の短編が収録されそうですか？

**坂口**　まだはっきりしていないのですが、何十編と相当な数になると思います。そもそも小説としてすばらしい完成度なので、これがそのままゲームに入っているとちょっと違和感あるんですよ。これを自然に、どう馴染ませるかっていうのが、時間をかけてじっくりと作り込んでいるところですね。

いまも重松さんにはどんどん書き進



髪や服、背景なども細かく描写されている。もちろんこれもXbox 360がリアルタイムに描いているグラフィックだ。動いている映像を見せられないのが本当に残念。ここまでの映像をゲーム機が描写できるようになったのか！

# 千年を生きる人がもうひとり登場!?



## セス

今回公開されたもう1点のイラスト。彼女も1000年生きているらしい、SFのようなファンタジーのような和風のような、このイラストを見ただけで、独特な世界観なのがわかる。

## 過去の記憶が、夢となって登場する!?

下のインタビューでも坂口氏が触れているが、重松清氏によるカイムの1000年分の記憶は、夢となってゲーム中に登場する。それは、特定のイベントだったり、どこかで寝たときであったり、ある思い出の品を入手したときであったり……。グッと胸を締め付けられるような、それでいてやさしい気持ちになれるような、そんな物語が何十も散りばめられているのだ。

### 重松 清 KIYOSHI SHIGEMATSU

「1000年の夢」シナリオ

作家。出版社勤務を経て、週刊誌などのフリーライターに。1991年には『ビフォア・ラン』(幻冬舎文庫)で小説家としてデビュー。『ナイフ』(新潮文庫)で坪田譲治文学賞、『エイジ』(朝日文庫)で山本周五郎賞、『ビタミンF』(新潮社)で直木賞を受賞。家族関係など、ふとした日常をじっくりと描く感動作が多数。




Interview

めてもらっています。本当に重松さん自身もいつもどおり自分の小説、というつもりで書いていただいていますので、世界観やキャラクターをより深く掘り下げてくれると思います。ゲームのほうを知らなくても、短編集として十分おもしろいものになっています。家族や恋人の話とか、泣ける話がたくさんあります。

### 一度観た"夢"はいつでも読み返すことができる

——実際、ゲームにはどのような形で組み込まれるのでしょうか？

**坂口**　カイムが観る夢、という形で出てくるのが基本となります。サウンドノベル風あり、ゲームイベントあり……と、いろんな形で1000年分の記憶が現われてきます。それ以外にもちょっとした仕掛けは考えています。たとえば、思い出の品を入手したときとか、思い出の場所に来たときとか……。

——夢は強制イベントのようなものなのでしょうか？

**坂口**　これは、ゲーム進行中に必ず読まなければならない、というものではありません。とりあえずゲームは進めておいて、あとで何個の夢を見つけたか確認できるようになっています。なので、その日のプレイを終えてセーブし終わったあとにでも、今回のプレイで発見できた夢をひとつずつじっくりと確認してもらう……なんていうこともできます。



なので、カイムは昔こんなことを経験したんだなあ、と思ってもらえるといいですね。読んでもらえば間違いなく感動するし、世界観をより深く味わってもらえると思います。

### 気になるゲームシステムは？相手の力を"吸う"!?

——ゲームシステムについても、教えていただけますか？

**坂口**　ちょっと不思議なシステムなん



## 気になるゲームシステムは？

本作は、まだゲームの詳細は明らかになっていない。坂口氏によると、「相手から力を"吸う"ことができる」ということ以上は、よくわからない。ストーリーにおいても、魔導産業革命による技術革新があった世界で、1000年生きている男が主人公であるぐらいしか公開されていない。上に掲載している写真（全員個別に動いている！）や、下のコンセプトアートから、どんなゲームなのか、あれこれ想像して続報を待とう！

## 植松伸夫 NOBUO UEMATSU

音楽

作曲家。CM制作などを経て、スクウェア（現スクウェア・エニックス）入社。『FF』シリーズなど、同社タイトルの音楽を多数手がける。2004年に独立し、スマイルプリーズ社を設立。現在はオーケストラコンサートなど、幅広く活躍中。

久々に坂口さんの作品にがっぷり取り組ませてもらえることになりました。この壮大なドラマに音楽をつける作業は大いにやりがいのある仕事になりそうです。音楽制作も始まっておりじつは既にメインテーマは作曲済みなんですけど、これがなかなかドラマティックでいい曲なんですよ（自己申告）。

個人的にも早く録音して完成品を聴いてみたいです。参加スタッフも重松清さんとか井上雄彦さんといった実力者揃い。みなさんの足を引っ張ることのないように僕も全力投球しちゃおっかなー。

E3 First Impression

### 次世代Xboxプレビューで映像が公開！

E3に先駆けて、5月13日に開催された次世代Xboxプレビューにおいて、本作が映像とともに大々的に発表された。坂口氏をはじめ、重松氏、井上氏、植松氏が壇上から作品に対する意気込みを語った。「自分で書いたのに、ゲームになって表現されると思わず泣いてしまった」と重松氏が語っていたのが印象的っだった。

また、開発スタジオとしてフィールプラスが紹介された。本作のためにミストウォーカーとマイクロソフトが設立したスタジオで、川口博司氏などを中心に、すでに全速力で開発体制が整いつつあるとのこと。



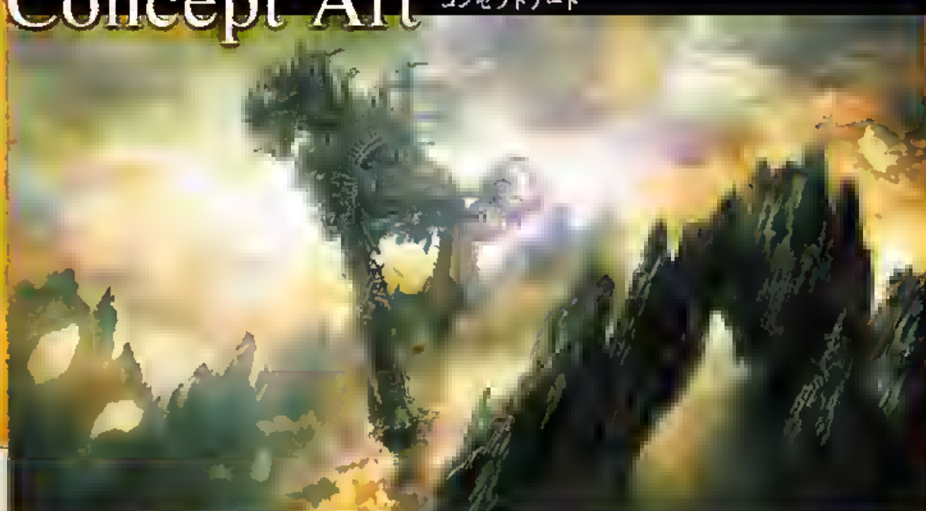
⬅井上氏と重松氏の両名がこの発表会に参加。

ですが、"死なないやつが、死ぬやつから吸う"んですよ。いろんなスキルとか力とか……。で、吸ったものをいろいろカスタマイズできたりとかね。

そのほか、ゲーム的な部分もいろいろ考えています。マップ上でも、触れるものは何でも触れて、ほとんど何らかの反応があるようにしたいです。RPGって新しい街とかに行くと、すごくワクワクするじゃないですか。そこをもっと追求して、もっと楽しく遊べるようにしたいんですよ。

……いやまあ、これ以上は現段階ではまだ秘密っていうことで（笑）。

## Concept Art コンセプトアート



⬅かつて、週刊ファミ通誌上における坂口氏インタビューにおいて、コンセプトアートとして公開されていたイラスト。あのイラストは本作のものだったのだ。

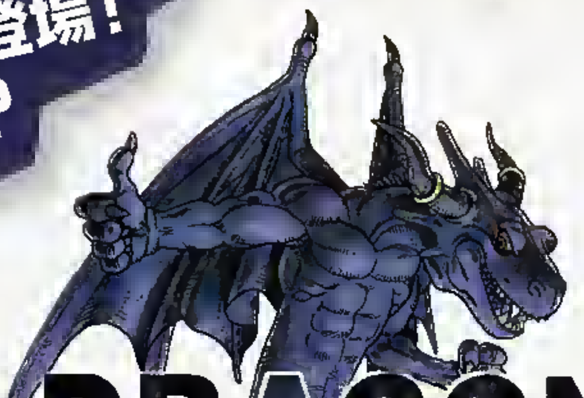
# 緊急速報!! XBOX 360



ぜったいあきらめない少年の物語

そしてもう1本のRPGはコレ！ キャラクターデザインに鳥山明氏を迎え、謎と仕掛けが満載なドキドキワクワクな超大作！ 異形の影を持つ主人公たちの前に立ちはだかる敵とは……!?

## とびっきりメジャー級RPG登場！ 主人公の影がドラゴンに!?



ミストウォーカーのRPG②

# BLUE DRAGON

## Interview

ミストウォーカー RPG 2作 総指揮 坂口博信 HIRONOBU SAKAGUCHI

### 影がドラゴンになって、敵と戦う!?

──鳥山明さんが参加しているということで、とても驚きました。かなり入れ込んで描かれているとか。

**坂口**　最初は、お互いの方向性というか、歯車がなかなかうまくあわなくて仕上がらなかったんです。そんなとき、鳥山さんのほうからストーリー的な部分でアイデアをいくつかいただいたんですよ。それがすごくよくて、それまでのシナリオはすべて捨てて、もう一度イチから作り直したんです。そこで方向性がしっかりと定まったおかげで、ものすごい勢いで設定イラストがあがってきました。

しかも、予想外の詳細なイラストまで描いてくれたりしてるんですよ(笑)。三面図とか内部構造図解とか。いまもまだ描いていますよ。

──イラストを見ると、キャラクターから影が伸びていて、それがドラゴンになっているんですが……。



**坂口**　この影が戦闘時に戦うんですよ。ふだんは僕らと同じ、ふつうの影なんです。戦闘に入って戦う場面になると、影が伸びて少しずつドラゴンに変化し、実体化するんです。たとえば今回公開したCGイラストのように、主人公が手刀を振り下ろすようなポーズをとれば、ちょっと遅れて影のドラゴンが前面に出てきて同じようなモーションでズズーンと手刀を落とすんです。

しかも、数百種類以上のスキルを組み合わせて、いろんな戦いかたができます。スキルは少しずついろんな方法で入手していくことになります。"影が戦う"という見た目だけの

# 心の光が影をつくる!



## 鳥山キャラがXbox 360で動く! 影チェンジを駆使して戦え!

鳥山明氏が本作のキャラクターデザインを担当しているという事実だけで，大注目な本作。開発に『ブリンクス』シリーズのアートゥーンを迎え、これはもうおもしろさが保障されたものだよね。

開発は急ピッチで進んでいる模様。今号では、キャラクターイラストを中心に，坂口氏インタビューとともに紹介していこう。

上のイラストのように，主人公の影が伸びて，ドラゴンに姿を変えている。ソードやパワーマジックなど，いくつかのカテゴリーに分かれた影をチェンジしながら，自分だけの影を育てていく。今回公開されたイラストでは主人公の影だけだが，ほかのキャラクターにはどのような影（＝ドラゴン？）がいるのか，楽しみだね！

SPEC 360 RPG

| | |
|---|---|
| ブルードラゴン | RPG |
| マイクロソフト | MISTWALKER／ARTOON |
| 発売日未定 | 未定 |
| HDTV | [illegible] |
| 未定 | 未定 |
| 未定 | — |

# キャラクターデザインは鳥山明!!

ものではなく，ゲームデザイン的にも本作はこの"影"に重要なシステムがいっぱい詰まっているんです。

### ドラゴンが強くなっていくとさらに進化して……!?

――そうやって影を自分なりに育てていくわけですね。

**坂口**　この影には，ソード，アサシン，パワーマジックなどいくつかのカテゴリーがあって，これをチェンジすることで，ドラゴンのデザインが変わります。ソードなら戦士風に，パワーマジックなら魔法使い風にと，それぞれのカテゴリーっぽいポーズや動作に変わるんです。さらに，ドラゴンが強くなっていけば新しい仕掛けも……といろいろ用意してあって，かなり奥深いシステムになっています。

――何だかとても気になります（笑）。

**坂口**　いままさに，この影に関するシステムをじっくりと練り込んでいるところなんですよ。見た目はもちろんですが，ゲームシステムもかなり斬新なものを目指していますからね。

鳥山さんにキャラクターをお願いしているのでストーリー主導のRPGに見えますが，やり込み要素もかなり充実させて詰め込んでいくつもりです。

――そもそも，どうして主人公にはこういう影ができるんですか？

**坂口**　まあ，そのへんはこれからのお楽しみってことで……（笑）。ストーリー的な部分に関しては，今回はまだ伏せさせてください。

キャラクター的なことでお話できることと言えば，シュウ，ジーロ，クルックの3人は三角関係でしょう，ということですね。ジーロはシュウのことをライバルだと思っているんですが，シュウはまったく気がついていないというか（笑）。



CHARACTERS

# 心の光が影を作る？ 5人の異影を持

主人公たちの前に立ちはだかるのは、いったい何者なのだろうか。古代遺跡が溢れた星で、いったい何が起ころうとしているのか……？ どうして影があのような形になるのか、古代人とは何者なのか、まだストーリーの詳細はわからないが、主人公ら5人のキャラクター設定は公開されたので、ここに紹介しよう。彼らの生い立ちをじっくり読めば、そこに何かのヒントが隠されているかもしれないぞ？



こっちは準備オーケーだ。作戦どおりにね！

## ジーロ

用意周到にじっくり計画を練るタイプ。成功すると確信を持てないと行動に移せない。好奇心は旺盛でいつか世界中を冒険したいと思っているが、慎重派なだけに実現するのはいつになるやら。クルックのことは、かなりまえから意識している。17歳。



自分に勝てってことか？
やってやろうじゃないか！

## シュウ

数年まえに両親を亡くし、鍛冶職人のフーシラじいさんとふたり暮らし。曲がったことは大嫌いで、無鉄砲な熱血漢。何ごとにも「あきらめちゃダメだ！」という強い信念を持つ。村ではその場所に行くことを禁じられている古代遺跡に、入り浸っている。16歳。



どうして!? どうしてそんなにひどいことばかりするの……

## クルック

にこやかで思いやりもあるのだが、少し大人びたところがあり、何か裏があるのではと疑ってしまう面も。ちょっと皮肉屋でツッコミ担当でもある。両親は1年まえに地震によって殺されてしまい、いまは親戚に世話になっている。医者だった父を尊敬している。16歳。

Interview



### グローバルイルミネーションに物理シミュレーションを実装

──今回公開されたこの画像、（P.16参照）CGなんですよね？ ぱっと見た印象でフィギュアかと思いました。

**坂口** ピクサーの映画『Mr.インクレディブル』などで使われているグローバルイルミネーション（光源だけでなく、間接光も表現する技術）を使っています。ようやくゲームでも実装できるようになったんですよ。

実際のゲーム画面では、またちょっと違った雰囲気になると思いますが、この手法を利用した新しい見せかたを研究しています。背景はすごく緻密でリアルなものなんですが、キャラクターはちょっとアニメっぽいというか、マンガっぽいというか。いままさに開発中なので具体的なものをお見せできないのが残念ですが、非常に斬新で新鮮なものになると思います。

──なるほど、それは楽しみです。早くゲーム画面を見てみたい！

**坂口** そのほか、技術的なことで言えば、物理シミュレーションも組み込みます。次世代ゲームではトレンドになる技術のひとつなんですよ。これは本作だけでなく、「ロストオデッセイ」にも採用しています。

たとえば、キャラクターが走っていて、キュッと止まったとき、服がフワッとしたり、竜巻の魔法があったとして、まわりの岩とか木とかを巻き込んだとしますよね？

そういうのって、いままでは動きのパターンデータを持っていてそのとおりに動かしていたんですが、物理シミュレーションを実装すればそれを計算して動かすことができるんです。だから、すごく生々しい動きになるし、毎回まったく違う動きになりますね。

# つ冒険者たち！



## 奴は、力の使いかたを間違っている。

# ゾラ

感情をあまり外に出さず、心の奥底に秘めたものを持っている。人を不幸から救うには、まず力が必要だと考えている。いくつもの裏切りにあい、誰も信じられなくなった。世界各国を渡り歩いてきた傭兵なので、さまざまな情報をシュウに教えてくれる。20歳。

## うおおーっ デビー族歓びの踊りーっ！



# マルマロ

小悪魔のような格好をしているデビー族。加減というものを知らず、いつも声が大きい。弱気な一面もあり、いつも最初に音を上げるのはマルマロだったりする。デビー族特有の習慣で、感情をダンスで表す。年齢不詳。精神年齢は14歳くらい。

First Impression

## 鳥山氏のコメントが大スクリーンに!?

「ブルードラゴン」も13日発表会でお披露目。公開された映像のモデリングデータはゲーム本編のものとかなり近いということで、そのクオリティーには驚かされた。今号では紹介していないが、映像にはジーロやクルックなどほかのメンバーの"影"も映っており、どんなふうに動くのか期待せずにはいられない。また、鳥山明氏からのコメントも発表され（下記参照）、氏がいかに乗り気で取り組んでいるのかが感じ取れた。アートゥーンの楠木氏は「この世界観を、アートゥーンがさらに生き生きとしたものに」と語っていた。



↑開発を担当しているアートゥーンから、松本氏と楠木氏が紹介された。



↑鳥山氏からのコメントは、壇上から坂口氏みずから読み上げた。

CHARACTER DESIGN

# 鳥山 明 AKIRA TORIYAMA

PROFILE：マンガ家。1978年、週刊少年ジャンプ掲載の「ワンダーアイランド」でデビュー。同誌連載の「ドクタースランプ」や「ドラゴンボール」はアニメ化もされ、日本中で大ブーム。いまなお、その人気は絶大なものがある。

「ドラゴンボール」、「ドラゴンクエスト」、そして今回の「ブルードラゴン」と、よほど僕は"ドラゴン"に縁があるようです。「ブルードラゴン」は、ファイトあふれるクリエーターで昔なじみでもある坂口さんからのお話でしたが、ゲームは『ドラゴンクエスト』のデザインをやっていますので、似たような感じでしたらお断りしようと思っていました。

ところが、シナリオを読むとまったく違う世界観で、SF的要素も強く、世界観を紹介するイメージカットも、斬新ですばらしいものでした。これから楽しく仕事ができそうだと確信し、デザインさせていただくことにしました。

そのシナリオはとても少年誌的で、ハラハラドキドキの大冒険SFストーリーです。読んでいると頭の中でアニメーションのように画面が浮かび上がり、ものすごくワクワクしてしまいました。このワクワクがないと僕はダメなんです。

いつも優秀な人たちと仕事ができて、本当に幸せです。

（5月13日次世代Xbox発表会における氏のコメントより）

## MSのソフト技術とインフラでまったく新しいゲームが生まれる

——今回、マイクロソフトの次世代機で開発をされているのですが、実際に次世代機の開発機材をいじってみて、どんな感想をお持ちですか？

**坂口**　中身はスーパーコンピュータ並みですよね。さらに、マイクロソフトはPCで培ったソフトウェアのノウハウがかなりあると。3D表示用に作られたライブラリのDirectXにしても、ものすごくよくできている。そういうソフトウェアに関するノウハウというか、豊富なライブラリっていうか、そういう部分はMSの技術の底力でしょうね。ハードとソフトのバランスが非常にいいマシンだと思います。

あとは、やっぱりオンラインですよね。すでにインフラができあがっていますから。オンラインのインフラは作るのも大変だし、運営するのはもっと大変です。それがすでにできあがっている、というのは大きいですよ。

なので、Xbox 360なら楽しませかたを工夫したゲームが、たくさん出てきそうな気がしますね。



——最後に、今回発表された「ロストオデッセイ」と「ブルードラゴン」ですが、それぞれいつごろの発売時期になりますでしょうか？

**坂口**　ハードの発売からあまり遠くない時期に、少しでも早く出したいと思っています。RPGなんて、物理的に量がありますからね。どうしても時間がかかってしまいますが……。すでに現場はこのゴールデンウィークは休みなしですよ。全力で開発中ですので、期待していてください。

緊急速報!! XBOX 360



Dramatic劇 Drastic激 Depth深 Density密

# 4つの"D"がXbox 360で加速する!

# DEAD OR ALIVE 4

**E3にて発表された『DOA4』の詳細を徹底的にお届けする。気になる新キャラクターから、画面写真で確認できる『DOA4』の謎なる部分まで、E3会場で上映された5分間にも及ぶトレーラー情報と併せて探っていこう!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | デッド オア アライブ 4 | ジャンル | 対戦アクション |
| [illegible] | テクモ | [illegible] | Team NINJA |
| [illegible] | 2005年冬 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | — |

E3 First Impression

## DEAD OR ALIVE 4トレーラーを誌上リプレイ

会場で上映されたトレーラーはXboxのWebサイトでも見られるようになるとはいうが、PCのない読者もいるだろう。そこで思い出せる限り誌上リプレイするぞ。

暗雲立ちこめるビルの屋上にたたずむハヤブサからスタートする。コスチュームは『NINJA GAIDEN』仕様。虚空に向かって飛び立つハヤブサから舞台は一変して古都の街並みへ。そこで演舞するのが新キャラである、こころだ。コスチュームは振袖で登場。その後こころVSかすみの闘いへ。こころのコスは拳法着に。突進する肘打ち、3段に連続した打撃など、八極拳での闘いが展開される。最終的にはかすみの"壁走り"からの手刀(モーションは投げ技である雛に似ている。幻の変移抜刀かすみ斬りか?)で終了。

つづいて新キャラ、エリオットが登場。剣による演舞を披露。ステージは中国の泰山で、ここでは多数のサルが確認できた。対ジャン・リー戦ではリーチの長い、力強い突き技などをくり出していた。斜面デンジャー、斜面投げも健在のようだ。

場面は変わりプロレスのリング、バース対ティナの対戦風景へ。通常のリングではなく、ロープに電流が仕掛けられているという新ギミック。ドロップキックが命中し、爆発に巻きこまれるバース、それをダウン投げで追い討ちするティナ。熱戦の最中、スポットライトが入場口に。ふたりが闘っていたプロレスのリングに謎の覆面レスラーが登場。回転3段蹴り、ロープの上に立ってのダウン攻撃、バースの体を軸に回転しながら投げなど、ルチャ・リブレらしい技を多数くり出していた。そして最後はなぜか? 華やかな踊りを披露!

おつぎはジャン・リーVSブラッド。この闘いでは、天井デンジャーの存在も確認できた。舞台は変わり日本の古い建物へ。『DOA3』のAZUCHI、『DOAU』のTHE KOKU ANから続く正統ステージの進化版だが、今回はふすまが吹き飛ぶという演出も。闘うのはハヤブサとあやね。あやね、ハヤブサともに『DOAU』のコス1での登場だ。

戦場は再び屋外へ。ヒトミVSクリスティに。ヒトミのコスはおなじみのジーンズスタイルだが下がホットパンツ風のデザイン。クリスティは胸元が大きく開いたもの。こちらもパンツスタイルだ。このステージで驚かされたのが、バースVSレイファンでの新デンジャー、クルマとの激突だ。そしてザックの登場。ツタンカーメン風の黄金マスクを被った骸骨と剣を片手に格闘するという意外なシーンが展開される。

動的なシーンが続いたが、3塔の巨大なビル群の登場で静寂に包まれる。夜に煌めくビル群を、地上から舐めるようにアングルが上空へと移動するのだが、そのクオリティーはムービーかと見まがうほどだった。そしてトレーラーはクライマックスへと近づく。兵士を相手に超人的な体術で闘うハヤテ、華麗な空中戦から気合い(光弾?)を放つハヤブサが登場。その合間に、『DOA2』のあやね対かすみ戦で見られた特殊演出、"あやね波動砲"のようにマントラを唱えるあやねも見逃せない。

また圧巻だったのが、最後のかすみAlpha(?)の登場シーンだ。α152と書かれた扉が開き、部屋の中へとカメラが進んでいくと、床から円柱状のギミックがせり上がり、その中から青く縁取られたキャラが登場するのだが、機械のギミックの細かさはもちろん、重厚感を演出するためだろう煙(水蒸気)の表現にも目が奪われた。

見どころ満載のこの映像、5分という長さを感じられないほどだった。未登場のキャラも気になるところだが続報に期待してほしい。


※画面は開発中のものです。

# こころ

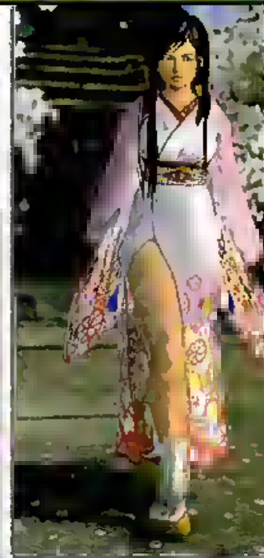


ひとり目のキャラクターは日本人女性キャラクターの"こころ"。八極拳を自在に使いこなす。その顔立ちは幼く、女性というより少女というたたずまいだ。そんな彼女が闘う理由とは?

### 八極拳とは?

打撃だけでなく，投げ，関節技にも優れた拳法。飛び込んでの肘打ちや体当たりによる打撃が特徴。





↑→今回公開されたこころのコスは振袖と拳法着の2種類。流れる髪や袖部分の細やかさ，手首につけられたフサフサ感溢れるアクセサリーにも注目だ。

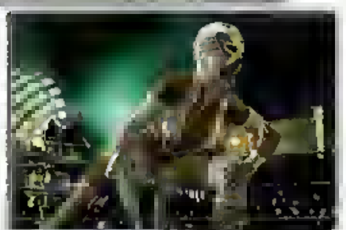
# 謎のキャラクター





←↓相手の体を軸に回転し，遠心力を利用して投げる。最後は膝つき悩ましいダンスを披露。

新キャラふたり目も女性。蝶をモチーフとした覆面で素顔を隠しているため、その正体は不明。褐色の肌とプロポーションのよさは，シリーズに登場したことがある誰かを思い出させる。しかもティナの友だち……。使う体術は，ルチャ・リブレ。



### ルチャ・リブレとは?

おもにメキシコで行われているプロレススタイル。派手なマスクをつけたルチャ・ドールが，華麗な空中殺法を駆使して闘う。

## NEW CHARACTER 新

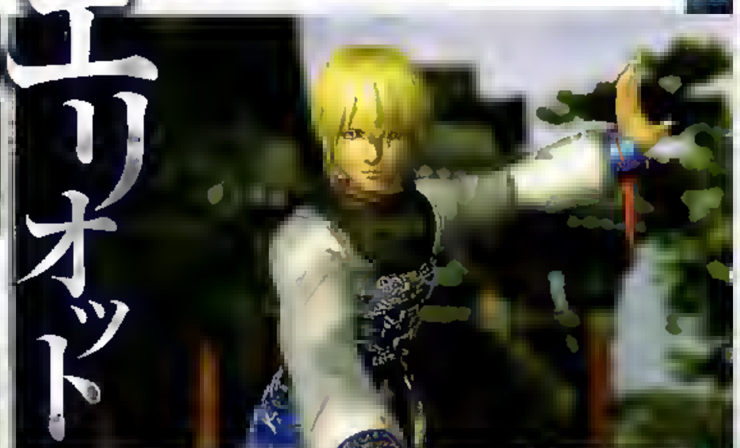
## 3キャラが追加!

確認できた新キャラは3人。どのキャラクターも魅力的に仕上がっているのが，写真からわかるだろう。どのような物語が用意されているのかも気になるところだ。これまでのTeam NINJAの公開手法を見るに，新キャラは3人のみと予想される。

# エリオット



↑エレナの仆歩のようなポーズ。映像では，多段攻撃の流れの中に組み込まれており，構えではなく下段判定の"攻撃"だったが……!?





→宙高く相手を放り投げる。少年のような幼さを残すが，攻撃は強烈だ。

最後は，唯一の男性キャラ，エリオット。イギリス出身の彼が駆使する武術は形意拳。映像からは，エレナの劈掛拳とゲン・フーの心意六合拳をあわせたような印象を受けた。

### 形意拳とは?

5つの基本動作と12種類の動物の動きを取り入れた打撃で構成される拳法。直線的で，速く重い打撃技が特徴。

# 闘 BATTLE

## 過激な闘いが展開

『DOA4』の進化は，キャラの追加やグラフィックだけではない。当然闘いも大きく進化している。かすみの壁走りからの投げやジャン・リーの天井に打ち上げる打撃，バースの3段投げなど新技が多数加えられているのだ。システムの進化にも期待できるだろう。




↑ヒトミの飛び回し蹴りがクリスティにヒット。中央分離帯にヒット後，反対車線へ。




←ティナのダウン投げ。この親子の闘いは『DOA 4』でも健在のようだ。




←奥にある倒れたふすまに注目。ふすまを打ち抜いてステージが移動するのだ。

### キャラクターをチェック

トレーラーで確認できたのは，写真の10人＋レイファン，エリオット，謎のキャラと，ムービーシーンのみ登場のハヤテ，ザックで計15キャラ。未登場のキャラの進化にも期待！





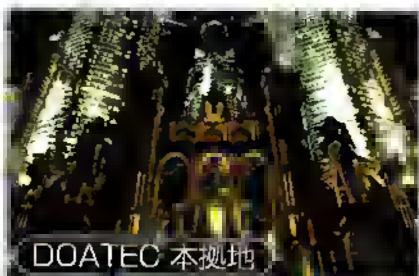


↑➡ブラッド・ウォンは『DOA3』以来，ひさびさの登場。映像では鳥かごや屋台に激突するなど散々な結果に。右のこころの技はどう見ても，かの有名な裡門頂肘? 八極拳士の基本技です。

# 謎 MYSTERY

## 物語は深淵に進む

『DOA』シリーズは、イプシロン、アルファ計画，そしてエレナを中心としたDOATECまわりの物語など，詳細に説明されていない部分が多い。だが、今回公開された写真を見ると、その謎のいくつかが明らかになるのでは？と予感させられる。



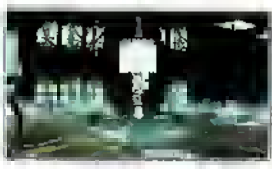



←↑エレナの父であるフェイム・ダグラスが興した組織。ダグラス亡きあと，覇権争いが続いている。

全高999メートルの3つの尖塔からなる超高層ビル。DOATECの支局である香港やドイツは登場していたが，ついに物語は本部突入に？

### DOATECとは？

DOA大会を主催する団体が表の顔。その真の姿は複合軍事産業組織である。





DOATECによるクローンベースの人造歩兵開発計画。その完成体がこのAlpha-152だという。かすみαの最終進化版か？

### α計画とは？

DOATECによる超人化計画。ハヤテを検体としたイプシロン計画も。




←DOATEC本拠地内だろうか？重厚な扉の奥で目覚める究極兵器。

# 場 STAGE

## より過激な戦場に

どこまでも進化するグラフィック。しかしただ美しいだけでなく、遊びと直結するギミックがステージのそこかしこに仕組まれているのが『DOA』シリーズの特徴だ。そしてその特徴は、本作『DOA4』でさらに過激さを増している。斜面投げや壊れる造形物の継承はもちろん、新しいギミック・演出もいろいろと追加されているようだ。







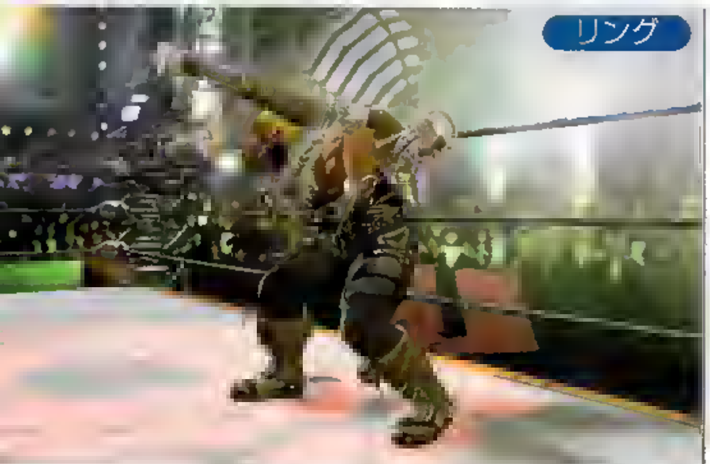
←↓京都ステージは、橋が壊れると下の小川に場面が移る。泰山は階段で区分された多層構造が特徴。斜面投げもあり。







↑➡DOATEC本拠地前で恐怖の新システム、クルマデンジャーが存在。ヨーロッパ調の町並みには屋台デンジャーが！




←プロレスのリングという、非常に狭い空間でバトルが展開する。しかもロープは電流爆破だ！近い間合いでの立ち合いが基本になる？





↓➡回転投げから2、3歩軽くステップを踏んでトップロープ上に。そこから身をひるがえしてのムーンサルトプレスでバースを圧殺する！

### ギミック&デンジャーゾーン

かすみの壁走りや謎の覆面キャラによるトップロープからの追い討ちなどをE3の映像で確認。これまでの、ハヤブサの飛鳥返しのような"壁を使った"特殊行動が増えている？

# 衣 COSTUME

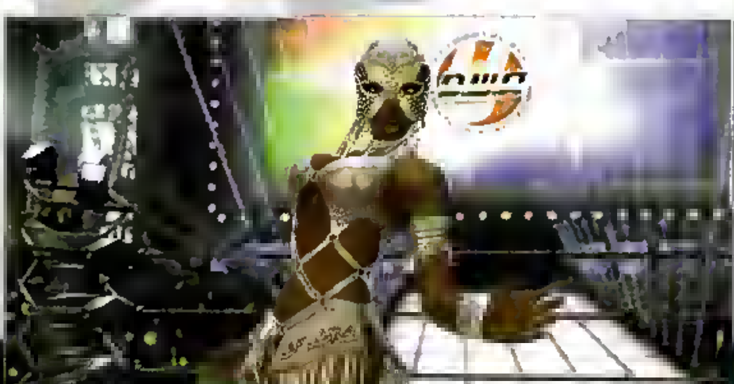
## 美しく進化！

豊富なコスチューム数もシリーズの特徴。『DOA3』ではコス数が少なかったクリスティやブラッドは新鮮な印象だ！

### 素材の質感に注目

➡クリスティのお尻に注目。ごく"自然"に皮パンツだと感じさせるほどのクオリティーを実現しているのだ。ヒトミのジーンズもしかりである。





### ディテールの進化

←一見シンプルに見える謎のキャラクターのコスだが、腰部分の模様や、覆面にあしらわれた飾り石などに注目。細かい！

### コスチューム数はどうなる？

現段階の公開コス数は少ないが、Team NINJA FREAKSで募集を開始しただけに数は期待できる？

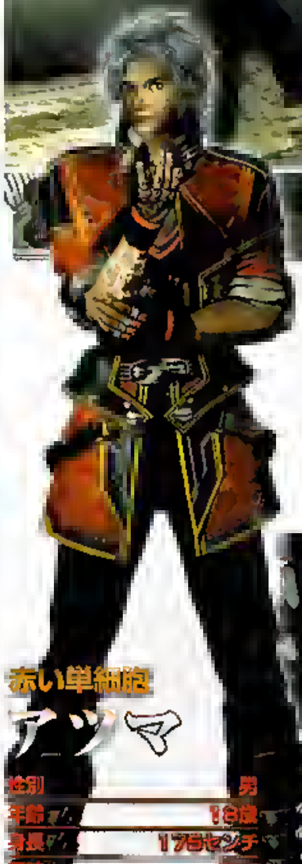
# 緊急速報!! XBOX 360

## 次世代機で覚醒する"王道"! RPG新時代、到来!?



## 本体同発! ファンタジーRPGの常識が変わる!!

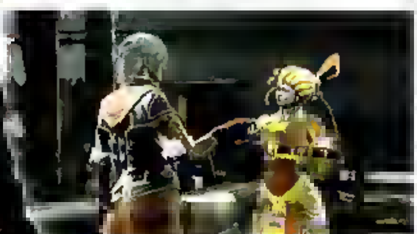
『O・TO・GI～御伽～』や『メタルウルフカオス』など、現行機ではアクションゲームに定評のあるフロムが、超大作を引っさげて次世代機へ宣戦布告!! その内容は、異世界を舞台にしたファンタジーRPG。誰の目にも明らかな映像の劇的進化は、"正統派"の世界を変える! E3速報と併せて、『【eM】』の第一報をお届けしよう。

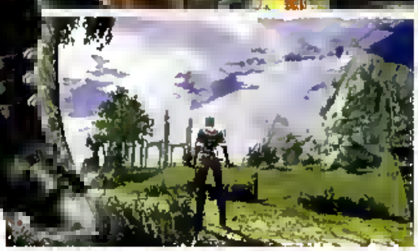


赤い単細胞
アヅマ

| | |
|---|---|
| 性別 | 男 |
| 年齢 | 18歳 |
| 身長 | 175センチ |
| 趣味 | [illegible] |

[illegible]化したり創造する"エンチャンター"の養成学校に通う[illegible]深く考えずに突き進む性[illegible]で、右腕にエンチャントを無効化する能力が宿っている。





# 【eM】 -eNCHANT arM-

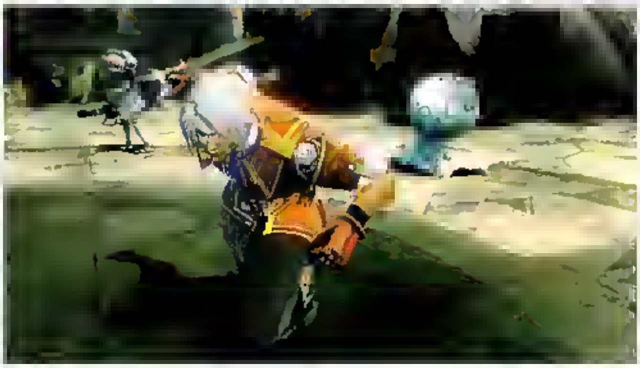
エム ～エンチャント・アーム～

SPEC / 360 RPG

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | エム～エンチャント・アーム～ | [illegible] | RPG |
| [illegible] | フロム・ソフトウェア | [illegible] | フロム・ソフトウェア |
| [illegible] | 発売日未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 対応 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | ― |

**Xboxを代表するサードパーティであり、多くのユーザーから支持されるフロム・ソフトウェアから、究極の映像を誇る次世代RPGが登場! 舞台となるのは高度な文明を持つヨコハマシティ。どんな冒険が待ち受けるのか!?**

# 次世代を実感させる圧倒的なクオリティー



⬆躍動感溢れるワンカット。後方には2体のマスコットが……これは敵か味方か？

本作の画面写真を見てまず驚くのは、その圧倒的な映像のクオリティー。そして特筆すべきは、これらはデモムービーの類ではなく、リアルタイムにプレイヤーが介入するプレイ中の画面であるということだ。次世代機、ひいては本作に"リアル"という安直な表現を選ぶのはもはや陳腐だ。確かな存在感を持つ幻想世界が、そこには悠然と広がる。



## 青い電算機 トウヤ

| | |
|---|---|
| 性別 | 男 |
| 年齢 | 19歳 |
| 身長 | 178センチ |
| 趣味 | 株取引 |

優れたエンチャント能力を持つ。アツマの同級生。クールで知的な性格と洗練された物腰から、学園内でも男女を問わずファンが多い。

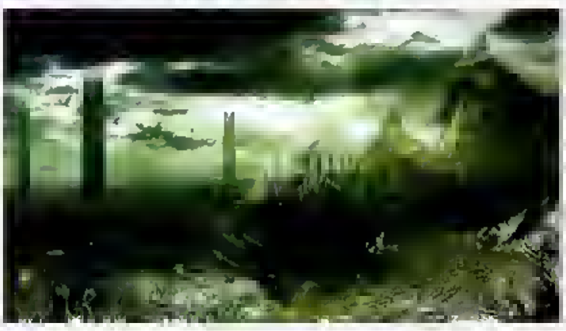
## プリレンダムービー並の映像世界へ



➡冷然と視線を投げかけるクイーン・オブ・アイス。彼女はアツマたちにどのように関わってくるのか？ 演出やストーリーも気になる要素が満載。

## KEYWORD 1 幻想世界を超越する空気感！

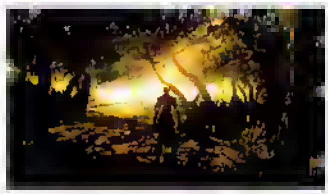
実世界では体験できない情景や状況を満喫できることがファンタジーの魅力のひとつ。本作のプロデューサーであるフロム竹内氏は，「空気感という抽象的なテーマが，3次元的にリアルタイムで表現できるようになったことが大きい」と語る。この言葉は，画面写真を見れば強い説得力をともなう。架空の世界だからこそ，あたかも実在するような"空気感"が重要なのではないだろうか。



⬅ここは古代遺跡かもしれない。広い岩場に点在する石柱。前方にそびえる山々。いまにも一雨来そうな空模様と，自然の表現も目を見張るものがある。

### "世界の存在感"に注力

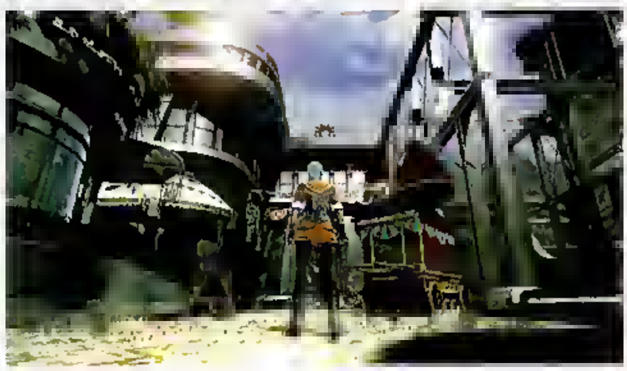
描画力が大幅に向上した次世代機では，建造物や自然はもちろん，人間の表現も臨場感を如実に増している。本作のコンセプトには，3次元的に"世界の存在感"を表現すること，そしてそのパフォーマンスを幅広いユーザーに伝える狙いもあるという。



⬅夕暮れの日差しが森を朱に照らす。時間の概念もあるのだろうか。

⬇欧風の石畳と屋台がレトロな雰囲気を醸し出す街並み。科学機械技術と旧時代的な文明が混在する世界観だ。





## 論理魔導科学"エンチャント"が文化に根付く世界観

タイトルにもなっている"エンチャント"とは、物質を組み上げたり強化したりする論理魔導科学のこと。これが高度な文明社会をもたらし、エンチャントで作られた"ゴーレム"と呼ばれる機械人形が人々の生活に欠かせない存在となっている。まだまだ実態は見えないが、エンチャントが本作のキーポイントになることは、おそらく間違いないだろう。

### 友情と絆がテーマ

本作のテーマは"仲間との友情と絆"。これだけなら珍しくはないが、その内面も鋭く描かれることになるという。価値観が多様化し、個人主義が進む社会の病理……ある意味現代を反映したようなドラマにも注目。



⬆独特のデザインを持つドラゴンのような怪生物と対峙するアツマ一行。これもエンチャントによって生み出されたのだろうか。

## 独立国家 ヨコハマシティから壮大なファンタジーが始まる

本作の舞台は、人々が"シティ"と呼ばれる都市に分散して生活する独立国家体制の世界。シティどうしは文化的な隔絶状態にあり、文化体系や生活スタイルも異なる。そのなかのひとつ、ヨコハマシティから物語は始まる。ヨコハマシティは軍事力や機械技術が発達し、主人公のアツマが通う"エンチャンター養成学校"を中心とした学園都市の性格も併せ持っている。エンチャントとの関わりがとくに深い都市でもあるのだ。



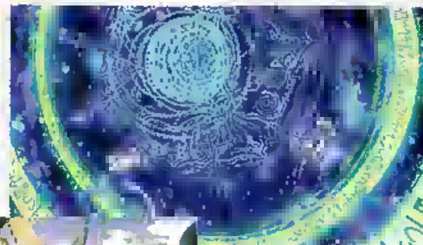
➡アツマはその性格とエンチャント無効化能力から、トラブルを引き起こしがちだ。



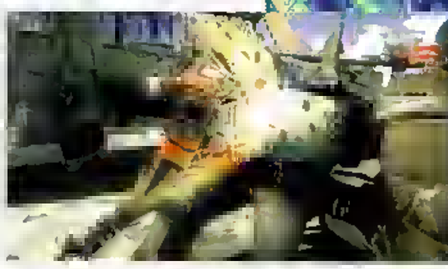
⬅毒々しい光の輪からグロテスクなモンスターが出現する。戦闘まえのワンシーンか?

## KEYWORD 2 合成技術"エーテル"

エンチャント技術を行使するには"エーテル"というエネルギーが必要になる。アイテムなのか、精神力なのか、はたまた合成屋のような施設なのかはわからないが、マテリアル(物質)+エーテルという形で合成が可能になることを覚えておこう。



⬆まばゆい光に描かれる謎の紋章。これがエンチャントの力だろうか。アツマが持つエンチャント無効化能力はどう活かされる?



➡機械兵に強烈なパンチをお見舞いする!? RPGといえばバトルシステムも気になるところ。

## KEYWORD 3 機械人形"ゴーレム"

エンチャントで作り出せる合成物のなかでも、非常に重要になりそうなのが"ゴーレム"だ。忠実に命令に従うこの機械人形は、シティ内でもさまざまな用途に使われている。ヨコハマシティの軍事力も、戦闘用のゴーレムによって支えられているのかもしれない。パーティーに加えて戦闘に参加させたり、キズを治したりということもできそうだ。



人々の日常に欠かせない存在!?

⬅語感からゴツいイメージを抱きがちだが、こんなかわいいデザインもアリ!?

## 映像表現だけじゃない！ 臨場感、ストレスレスに対するこだわり



↑露店の武器屋でナイフを物色するアツマ。旧時代的な生活感のあるシーンだ。買い物もリアルタイムで行われる？



↑制服を着た男たちとの会話シーン。感情を表現するフェイシャルモーションを導入し，言葉以外で意思を伝えることも可能。

プレイヤーが積極的に介入するゲーム世界では，快適な操作感覚やスムーズなローディングなどのインターフェースも重要。とくに長時間プレイするRPGでは，この部分が大きなストレスを生むこともある。しかし、本作は次世代機の広大なメモリをフルに活用し、テンポとレスポンスも重要視して制作されている。これまでのフロム作品を見ても，ストレス面に関する心配はナシ!?

KEYWORD 4

## "ネットワーク対応型RPG"としての横顔

この『【eM】』はひとり用のRPGでありながら、ネットワークにも対応しているとのこと。すぐさま思い浮かぶのは，MMOなどのマルチプレイヤーで遊ぶスタイルだが，どうやら本作ではもっと気軽に楽しみ，競い合える形のものになるらしい。闘技場でのバトルや観戦チャットのような感じであろうか？ 興味は尽きない。このLive対応部分の内容については，プロデューサー竹内氏にも少しだけ詳しいお話が聞けたので，下記のコメントも参照してほしい。詳細は次号以降を待て！




↑エンチャンター養成学校だろうか。街の風景とは趣の異なるアカデミックな建造物。技術力と伝統を感じられる不思議なデザインだ。



←MMOやMO的な遊びかたではないようだが，協力プレイや対戦プレイはできるかもしれない。

### 氷の使者 クイーン・オブ・アイス



| | |
|---|---|
| 性別 | 女？ |
| 年齢 | ？？ |
| 身長 | 17[illegible]センチ |
| [illegible] | ？？ |

ヨコハマシティに突如現れ，アツマたちの前に姿を見せた謎の女性。"氷の女王"の異名で呼ばれる彼女の正体は？ 敵か味方かはもちろん，人間であるかどうかすら定かではない。

Message From Creator

### まだまだ知りたい！ 『【eM】』の詳細を竹内氏に直撃

**ファンタジーRPGという題材を選んだのはなぜですか？**

**竹内** 今回のプロジェクトに関しては，事前にマイクロソフトさんと綿密に打合せをしまして，完全に日本人向けに作ろうということになりました。そのコンセプトを社内で具体的にタイトルに落とし込んでいったところ，現在の形になりました。

**次世代機の開発環境は現行機と比べていかがですか？ 次世代機の印象を含め教えてください。**

**竹内** ローンチタイトルの開発環境としては，いままでいちばん整っています。多くの環境が現行機の延長線上にあるので，開発陣も違和感なく取り組めています。悩みはグラフィックのパフォーマンスが凄いので，制作の手間が数倍かかることですね。

**アート、演出の部分でとくに意識したことはありますか？**

**竹内** 今回はアクをあまり強くしないように心がけました。現行機で作りあげた世界観を，高く評価していただいているのは理解しております。そこは踏まえた形で広く多くの人にアプローチし，興味を持っていただけるようにと考えています。

**Liveコンテンツはどのようなものになるのですか？**

**竹内** MMOやMOのような形式ではありません。スタンドアローンのストーリー主導型RPGの寄り道的要素になる予定です。狙っているのは"気軽に落ち合える空間"です。

**戦闘はどのような形式で行われるのでしょうか？**

**竹内** 詳細は続報をお待ちいただきたいのですが，いままでフロムが採用したことのない形式です。これもより広いユーザーさんに遊んでもらえるようにと考えた結果です。ただ，フロムっぽく理屈重視な作りになります。お楽しみに。

**本作の特徴であるエーテルの使用方法（エンチャント）に関して、もう少し具体的に教えていただけますか。**

**竹内** エーテルはエンチャントを行うためのエネルギーを指す概念です。エンチャントは，いわゆるアイテム制作のようなものと思ってください。また，フィールドやダンジョンの仕掛けを解くためにも必要です。ゲーム全般に関わる重要なキーになります。

フロム・ソフトウェア プロデューサー 竹内 将典

# 緊急速報!! XBOX 360







## 西暦2042年、上海沖に浮かぶ人工島は魔都と化した……




**ナムコのXbox 360参入第一弾作品は、冷酷なエージェントが危険に満ちた都市で、世界の存亡を賭けた任務を遂行するアクションAVG。驚異の映像世界を体験できるぞ。**

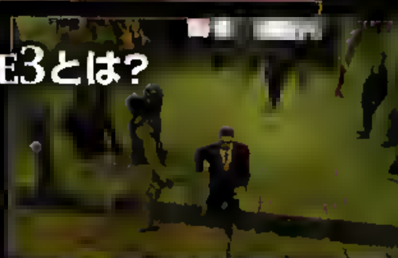
| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | フレームシティ | ジャンル | アクションアドベンチャー |
| 発売元 | ナムコ | 開発元 | ナムコ |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 初回生産分のみ限定パッケージ |

## 近未来ハイテク都市を舞台にくり広げられる ハードボイルドアクションAVG!!

21世紀最高の発明品"ヴィジュアルフレーム"を巡る光と闇が交差する都市・フレームシティ。事実上、世界経済の中心として機能するこの都市の"陰の支配者"を始末し、彼が企てる大規模なテロを阻止する……という特命を受けた某国特殊機関所属のエージェント気分を体験できる本作。臨場感溢れる3Dフィールド内を自分の意志で自由に行動し、数々のミッションをこなす爽快感と達成感を存分に味わおう!

### 「フレームシティ」に採用されている UNREAL ENGINE3とは?

Unreal Engineとは、海外の人気PCゲーム『Unreal』シリーズ用に開発された3Dゲームエンジン。その最新版"3"では、高精度物理エンジンNovodeXを採用し、数々の最新技術にいち早く対応しているのだ。





←かつてないリアリティーを味わえる世界で、"任務遂行の鬼"となれ!!

### E3 First Impression

#### E3ナムコブースで公開されたムービーを解説

「フレームシティー」は映像のみの出展。基本的には今回紹介している画面写真の要素がちりばめられているという構成だ。光溢れるネオン街からムービーがスタート。銃による狙撃、潜入行動、そして肉弾戦へと展開。肉弾戦パートでは、スローによる演出がなされていたが、これはゲーム中にも反映されるのだろうか? その後、クルマによる移動シーンへ。最後に街に戻ってくるクロウだが、街中の数百もの巨大スクリーンすべてに彼の姿が映し出されて終了となる。画面の緻密さ+光の演出に力が込められているなと感じさせられた。


※画面は開発中のものです。



# 世界経済の中核をなす"東アジアの楽園"





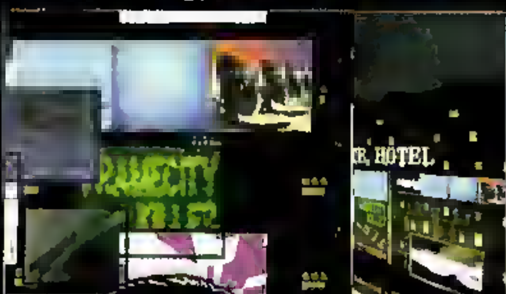
←↑西暦2042年現在では，独立自治体として他国の干渉を一切受けないほどの力を持つフレームシティ。その背後にシティの利権を掌握する巨大なマフィア組織が存在するのは暗黙の事実。

## フレームシティ

FRAME CITY

21世紀初頭の中国内戦からの復興のシンボルとして，上海沖に浮かぶ天海島を造成・建設された人工都市。世界的大企業SORAグループの本拠地として，また，リゾートやカジノなどの観光都市として繁栄し"光の楽園"と称される。

# "死の無限連鎖"をひきおこす21世紀最高の発明





←↑革新的な技術の闇の面を象徴するヴィジュアルアシッド。非合法指定を受けてからはマフィアの格好の資金源に。

## ヴィジュアルフレーム(VF)

VISUAL FRAME

SORA社が開発した，超軽量・超薄型・高輝度の映像表示デバイスの基幹技術の総称。有機ELの性質を応用発展させたもので，映像界に革命を起こした。その副産物として，VFに投影し見るだけで強烈な快楽が得られる"ヴィジュアルアシッド"なるものも生まれた。

# その男，ミッション成功率100%









↑←数々の武器や乗り物，機器の取り扱いに精通し，あらゆる武術の達人でもあるクロウ。どんな状況でも冷静かつ冷徹に任務を遂行できる精神力を持つ。





↑←"任務こそが己の存在"とばかりに友人や恋人を作ることを拒むクロウ。その真意は!?

## code-name クロウ

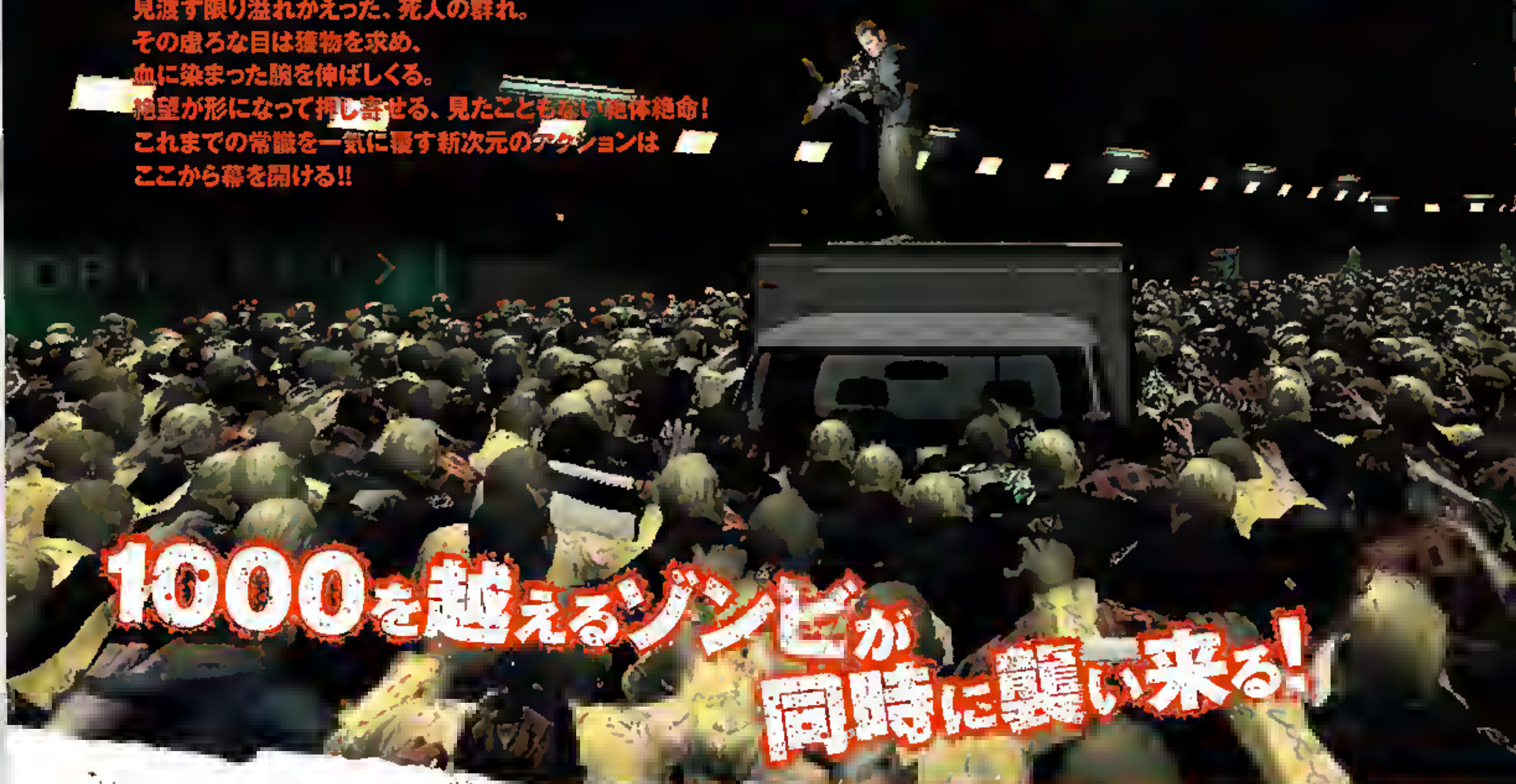
CODE-NAME CROW

某国特殊機関SOUに所属し，国内外を問わず諜報活動のほか、破壊工作や暗殺などの超法規的活動を遂行する凄腕エージェント。その素性は謎めいた部分が多く，"30代の男性"で"東欧出身の祖父を持つクォーター"ということ以外はまったく明らかにされていない……。

# 緊急速報!! XBOX 360

# 未曾有の絶体絶命!

かつて、これほどまでにカタストロフに
溢れた光景があっただろうか……。
見渡す限り溢れかえった、死人の群れ。
その虚ろな目は獲物を求め、
血に染まった腕を伸ばしくる。
絶望が形になって押し寄せる、見たこともない絶体絶命!
これまでの常識を一気に覆す新次元のアクションは
ここから幕を開ける!!



## 1000を越えるゾンビが同時に襲い来る!

# DEAD RISING (Working Title)

SPEC 360 action

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | デッドライジング(仮称) | [illegible] | アクション |
| [illegible] | カプコン | [illegible] | カプコン |
| [illegible] | 発売日未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | — |

## 新ハードが織り成すサバイバルアクション、炸裂!



←Xbox 360の描画能力をフルに生かしたグラフィックが、規格外のビジュアルインパクトを与える。このリアリティーに、[illegible]は[illegible]保[illegible]?

過去、"ゾンビ"をモチーフとした傑作アクションゲームを数多く世に輩出してきたカプコンから途方もない新作がリリースされることになった。その名も『DEAD RISING(仮称)』!!

これまで、ゲーム中でゾンビに取り囲まれて幾度も恐怖感を覚え、失禁も辞さずほどにブルりまくった我々であるが、今回の作品は桁が違う! いままではせいぜい4、5体、多くても10体以下のゾンビに囲まれて悲鳴を上げていた体たらくであったが、今回、我々を取り囲む予定のゾンビの数は——なんと1000体超!! 味わったことのない極上の恐怖とともに、新時代のサバイバルアクションを体感していただきたい。

**Message From Creator**

**サバイバル要素に注目**

カプコンが得意とするゾンビのホラーアクションゲームです。これまではハードの制約で実現できなかった大量のゾンビが隙間なく襲ってくるワラワラ感を表現し，これぞ次世代機といえる1000体ゾンビが目標です。しかも数だけではなく，豊富な種類のゾンビが登場するのでまるで映画のモブシーンのようです。けれどもこのゲームの本当のおもしろさは，ゾンビをやっつけるだけの単純なものではなく，頭脳を使ったサバイバル要素にあります。極限状態に追い込まれた人間がとる行動はある意味ゾンビよりも怖いと言えます。協力あり，裏切りあり，愛あり，悲しみあり，さまざまなドラマチックな展開が用意されています。どんな結末を迎えるのか，すべてはプレイヤーの行動しだいです！ご期待ください。

カプコン プロデューサー　稲船敬二

# 第一級戒厳令、発令――



↑➡平和だったはずのショッピングモールは、一瞬にして地獄へと姿を変えた。人々の購買意欲をそそっていたはずのその場所は、いまや人々の生存本能を試す場所へと変貌してしまったのだ……。ゾンビが跋扈するこの地にもはや安息はない!

## その日、平和なショッピングモールはゾンビで埋まった

何の変哲もないショッピングモールに行き交う家族連れ、愛を語るカップル。そして、たまたま居合わせたフリーのフォトジャーナリスト……。彼らの上に等しく降りかかったのは"ゾンビの大発生"という、謎の突発怪現象であった!!

ショッピングモール内からあふれ出すゾンビたちは、店内を覆いつくすほどに増殖し、人々を恐怖のドン底に叩き込んでいく。

至る場所から湧き出てくる、途方もない数のゾンビたち。ショッピングモール内に取り残された人々に、もはや希望は残されていないのか……。

しかし、そんな八方ふさがりの状況の中、ひとりの男が立ち上がった。彼の名はフランク・ウェスト。ショッピングモールの中に居合わせた彼は、持ち前の胆力とジャーナリスト魂を支えに、この状況からの脱出を試みる。何の保証も、何の助けもないスーパーピンチを、知恵と不屈の精神力で凌ぎきることができるのだろうか?

## ゾンビ発生の謎を追え!

迫り来るゾンビの追っ手から逃れ、安全な地へと脱出するのがゲームの目的であるが、アクション性ばかりがこのタイトルのすべてではない。なぜ、ゾンビは大量発生したのか？ そして、その目的は？ 作中に散りばめられた謎をスクープし、事件の真相を解き明かしていくのも大事な目的となる。助け出した人にインタビューすると新たな展開が現れるなど、サバイバルアクションと謎解きの要素が絡みあっているのだ。頭脳とテクニックをフルに使い、事件を真の解決へと導こう。



**絶望に[illegible]ジャーナリスト**

**フランク・ウェスト**

片手にカメラ、片手に金属バットをかまえた姿も凛々しい、本作の主人公。正義感に溢れたジャーナリストで、突如勃発したゾンビ大発生事件の真相を解き明かすべく孤軍奮闘する。彼のカメラで事件の謎をスクープし、ゾンビ発生の秘密に迫るのだ!

➡フェイスクラッシャーを見舞うフランク。「ゾンビがナンボのもんじゃい!」というジャーナリスト魂が成せる技か。



# 怒涛の如く押し寄せる死人の群れ! 君は、逃げのびることができるか?!







# セガとフロム・ソフトウェアのノウハウが融合した次世代型メカ・アクション!!

# CHROME HOUNDS

ミリタリー感あふれるメカが、オンラインの戦場をところ狭しと暴れまわる! 『アーマード・コア』シリーズなどで一大ジャンルを築く"戦闘メカアクション"の最新進化形がいまここに登場!!

## ネットワーク対戦に特化したゲーム性と映像表現に酔え!!

| SPEC 360 action | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | クロムハウンズ | [illegible] | ロボットアクション |
| [illegible] | セガ | [illegible] | フロム・ソフトウェア |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |

フロム・ソフトウェアが制作を手がけるXbox 360用ソフトは、ネットワーク上でのチーム対戦に特化した近未来メカアクション。オンライン上で集めたメンバーでチームを編成し、所属勢力の拡大のため、各地でくり広げられている戦闘やミッションに参加しよう。



↑"個人"と"チーム"の成長がリンクする、ネットワークゲームならではの仕様に注目。

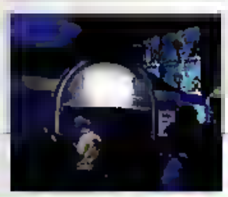


## 圧倒的な映像表現に酔いしれよ!!

### E3 First Impression

#### 機種不明の次世代ゲームとともに発表!

本作はセガブーム内にあるシアターにて公開された。もちろん並ばないと見ることはできず、プレミア映像がてんこ盛り。基本的には次[illegible]映像ばかりだったのだが、本作はしっかりと機種が明記されていたぞ。



←これがシアター。1時間くらい並ばないと観ることができないことも。

# 通信を介した連繋と役割分担の徹底が チームを勝利に導く



←敵の機体を発見したら突進するだけが戦闘の醍醐味ではない。クレバーに楽しもう。



チームを勝利に導くために欠かせないのは、メンバーどうしの連携・協力関係。機体には高機動型や指揮・支援型などの2タイプがあり(下カコミ参照)，それぞれの長所を生かし，短所をカバーしあうことで高度な戦術が可能になる。作戦の確実性を高めるには，チームメンバー間の意思伝達を密に行うことも重要。男は黙って行動あるのみ……とばかりにスタンドプレイに徹するのは愚の骨頂だ。

| チーム内の役割 | | |
|---|---|---|
| | 高機動型 | 高い攻撃力を誇る，戦闘に特化した機体。レーダーの索敵能力は低いが，強力な武装を装備できる。 |
| | 指揮・支援型 | レーダーによる情報収集能力に優れ，他のメンバーを指揮するのに適した機体。戦闘には不向き。 |



# 交換＋ジョイントによる究極の カスタマイズを実現

自分が操縦する機体のカスタマイズにとんでもなくこだわれることも，『クロムハウンズ』の大きな特徴のひとつ。機体は基本的に"パーツ"の組み合わせで構成されているため，部位単位の交換は自由。使用パーツはそのまま外形に反映され，これに武装を組み合わせることで，オリジナリティーの高い機体を構築することも可能だ。戦闘メカに対する思い入れをここぞとばかりに発揮しよう。



→高機動型・指揮・支援型それぞれの機体タイプ向けの組み合わせを追求するもよし。

| 機体パーツの種類（一部） | |
|---|---|
| ●コックピット | ●脚部脚型 |
| ●ジェネレーター | ●脚部キャタピラ型 |

# 戦闘スタイルごとに用意された ミッションを遂行せよ



←最初のうちはチュートリアルとして活用し，慣れてきたら自分の限界に挑戦しよう。

ネットワーク戦がメインとなっている本作だが，ローカルゲームモードも充実。'狙撃砲手''情報司令'といった戦場での役割ごとに用意されたミッション(ショートストーリー)をプレイすることで，各機体の特性を把握できるのがうれしい。しかも，これらのミッションで好成績をマークすることで，新パーツの入手も可能。"自分だけの機体"を創りあげるためにも，積極的にトライしよう。



# 緊急速報!!

XBOX 360



# 光と闇の勢力が覇を競う新世代アクション！

# NINETY-NINE NIGHTS™

**キュー エンタテインメント率いる水口哲也のXbox 360第1弾がついに姿を現わした！**
**今号では公開されたハイグレードなグラフィックと、気になるゲーム内容について紹介していく！**

360 action

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ナインティナイン・ナイツ | ジャンル | ファンタジーアクション |
| [illegible] | マイクロソフト | [illegible] | キューエンタテインメント/ファンタグラム |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |

E3 First Impression

## 映画のような映像とグラフィックに大期待!

ここではXbox 360発表会で明らかになった情報をお届け。まずゲームの肝となる戦闘シーンでは、大軍勢感を大切にしているとのこと。[illegible]がなされ、1画面の中に最低1000人は表示でき、最終的には2000人まで表示したいと語っていた。

また、マルチアングルシナリオを採用し、複数のヒーローをプレイすることで世界の謎が解けることも判明(『KUFC』方式?)。また、[illegible]入れているため、映画の世界で活躍する日本人スタッフもプロジェクトに関わっているとのことだ。

## 緊急インタビュー



**プロデューサー**水口哲也
キューエンタテインメント代表取締役チーフクリエイティブオフィサー(CCO)。

Xbox 360発表会でのお披露目からさかのぼること10日。ソウルのファンタグラム社でお仕事中の水口氏に、メールで質問を送ったところ、このようなお答えを頂いたぞ！

――開発状況をパーセントで表すとしたらどれぐらいでしょうか?

**水口**　現在50パーセントくらいまできています。

――ファンタグラム社が開発担当しているとのことで、「KUFC」とのシステム上の関連性はあるのでしょうか?　『KUFC』同様にマップ上の部隊に移動の指示を出し、部隊どう

# キューエンタテインメントの水口氏プロデュース作！

この世の光と闇を統べる不思議な力を持った石が分かつとき、世界は恐怖の闇に支配され、そこに九十九日間の長き闇が訪れる。そして戦乱の世は、百日目の朝に光を取り戻す――。

"Ninety-nine Nights"……人々の意思など遠く及ばぬ光と闇のはざまで、戦うことを余儀なくされた戦士たち。"不思議な力を持った石"が織り成すドラマ、それがこの壮大な物語のテーマとなる。

この作品は光と闇の葛藤が垣間見えるヒューマンドラマを軸に、大軍勢を操る戦術と爽快なアクションが展開するファンタジーアクション。また、独特の空気を感じさせる世界観、斬新かつ親しみやすさを感じさせるキャラデザイン、緻密なグラフィックスには、とくに水口氏も力を入れているとのことだ。

## 開発は韓国のファンタグラム社が担当！

開発は韓国屈指の技術屋集団ファンタグラム社が担当。代表作『キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダーズ（以下KUFC）』は、2004年の韓国ゲーム大賞で大統領賞、最優秀グラフィック賞、最優秀サウンド賞を受賞。また、世界の雑誌やウェブが主宰する賞を20以上も受賞している。日本でも今年1月27日にジャレコから発売されているので、Xboxユーザーにはお馴染みの会社といえるだろう。

### 大軍が入り乱れる、迫力満点の戦闘シーン！



➡4人のヒーローそれぞれに物語があり、最終的にそれが絡みあうシナリオも評価が高い。大軍を操って戦う戦闘シーンは、どことなく本作と似た雰囲気がある？

## 画面写真からゲーム内容を考える

とにかく公開された2枚の画面写真をじっくり見てほしい。まさに映画のような迫力だ。このクオリティーの映像がリアルタイムで動き、操作できるのだから驚く。表示されている兵士の数も半端じゃない。

画面を見る限り、戦闘では部隊を率いるリーダーらしき人物が指示を出し、戦うことが予測できる。部下となる戦士たちは、それぞれ独自のAIを持って行動し、戦っていくようだ。

また、画面写真、開発元から『KUFC』の進化版を思い浮かべた人も多いと思うが、どうやらゲームの方向性は違う様子。もちろん、まったく違うとは思えないのだが、はたして……？



しがぶつかり合ったところでリーダーを操るアクションの戦闘になる？

**水口**　『KUFC』はストラテジー要素の高いゲームでしたが、本作はもっとアクション要素の高いゲームとなるでしょう。

――プロデューサーとしてとくに注意したのはどの部分でしょうか？

**水口**　イメージの提示と共有です。コミュニケーションが滞らないように、あらゆる手を尽くしています。すでに大規模なプロダクションになっているので、まるで国連軍の指揮官の心境ですね（笑）。ディレクターのサンユン・リー氏、クリエイティブ・ディレクターのヘンリー・リー氏、プロダクション・マネージャの安保（あんぼ）秀樹、それぞれと緊密に意思の疎通をとりながら、この国際部隊を動かしています。

――開発が海外（韓国）ということで苦労していることはありますか？

**水口**　開発の現場では、日本語と、韓国語と、英語が飛び交っています。現場には専門の通訳がふたり常駐しています。作るべきイメージは完全に共有されているので、不安はありません。お互いのいいところが、うまく化学反応を起こしていると思います。我々のスタッフがファンタグラム社に常駐しています。僕もほとんどソウルにいます。

――「いままでにない、新しい作りかたをしている」との発言がありましたが、ぜひ「新しい作りかた」について教えてください。

**水口**　キューエンタテインメントとファンタグラムというふたつの会社のスタッフが、ひとつになってコラボレーションしています。この体制にマイクロソフトのサポートを受けて制作が進んでいます。いわば3社による共同プロジェクトという言いかたができるかもしれません。3社間でイメージを共有するために、独自のシステムを立ち上げたり、インターネット上で会議をしたり、つねにコミュニケーションを密にしています。最新のテクノロジーを駆使して、非常に未来的な作りかたをしているかもしれませんね。

――では最後に、読者へメッセージをお願い致します。

**水口**　いろんな意味で、みなさんに驚きと斬新さ、新しいおもしろさを提供します。日韓友情年という節目の一年に、ファンタグラム社というすばらしいスタジオといっしょに仕事ができることもすばらしいことですし、「これぞ次世代機」というゲームを先陣を切ってお届けするという気持ちも、我々の活力の源です。ぜひ、この『ナインティナイン・ナイツ』に期待していてください！

# 緊急速報!! XBOX 360

# PERFECT DARK ZERO

パーフェクトダーク ゼロ

## 期待のFPSアクションがXbox 360でついに登場！

**Rare（レア）のXbox参入時にその名が出たきり、まったく音沙汰のなかったビッグタイトル『パーフェクトダーク ゼロ』（以下PDZ）。その秘密のベールが、いま明かされる！**

| | |
|---|---|
| タイトル パーフェクトダーク ゼロ | ジャンル シューティング |
| 発売元 マイクロソフト | 開発 Rare |
| 発売日 未定 | 価格 未定 |
| HDTV、その他未定 | プレイ人数 1人 最大4人(仮) |
| Xbox Live OP 最大50人(仮) VC SH 周辺機器 未定 | CERO審査予定 |
| 未定 | — |

全世界で数百万のセールスを記録した傑作FPS『パーフェクトダーク』が、約5年ぶりに次世代機Xbox 360用新作として帰ってくる！ 今作ではなんと、Xbox Live上で最大50人以上の同時プレイを実現！ HD対応の高精細映像なども含め、次世代のFPSのクオリティーを測る試金石としても非常に注目されるタイトルと言えるだろう。今回は、初出の画面写真から明らかになった数々の特徴に、徹底的に迫ってみるぞ！



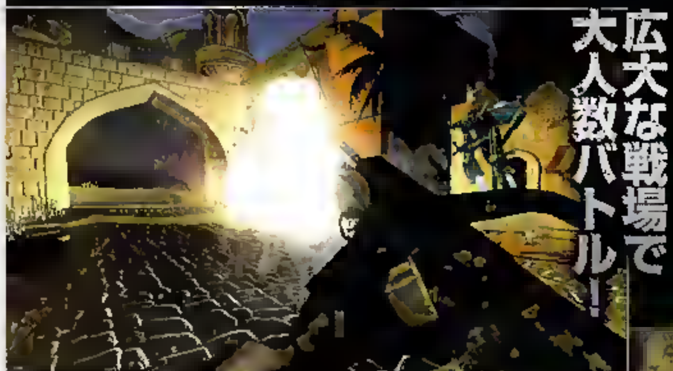
JOANNA DARK

### ジョアンナ・ダーク

前作では、キャリントン協会に属する新人エージェントとして登場。あらゆる武器を使いこなす能力や状況判断能力など、その完璧さから"パーフェクト・ダーク"のコードネームで呼ばれていた。『PDZ』のひとり用キャンペーンモードでは、そこから過去に遡り、若き日のジョアンナが完全無欠のエージェントになっていくまでの過程が描かれるという。

### 広大な戦場で大人数バトル！

⬆Xbox Liveで最大50人以上もの多人数対戦を実現。さらに、最終目標は64人同時とも！



### ジェットパックで空中戦もアリ！

➡高度を上げれば、広い戦場の様子も手に取るようにわかる？ 立体的な戦略が楽しめそうだ。



⬇すべてが完璧なジョアンナの過去には何があったのか？ 本作で彼女が戦う相手とは？

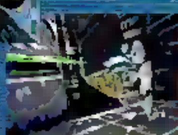
再び——

### 前作『パーフェクトダーク』とは

'00年秋にニンテンドウ64用として登場。いまなお評価の高い家庭機用FPS『ゴールデンアイ 007』につぐRare開発のオリジナルFPSとして発売まえから期待され、大ヒットを記録した。潜入活動や破壊任務を行うソロミッションと、4人までの画面分割対戦が用意されていた。



⬅家庭用機としてはハイレベルなポリゴン技術で、立体的な舞台を表現。



➡地球外種族なども登場する、SF色の強いストーリーも人気を博した。

E3 First impression

### マルチプレイ対戦の片鱗を実機で限定公開！

マイクロソフトブース内での一般展示はなく、取材陣にのみ、マルチプレイの一部を実機で公開。プレイ画面では、素手によるパンチや小銃2挺の両手持ちなど、前作にあった基本要素を多数確認。武器にはそれぞれ大きさ（装備に必要なスロット数）が設定されており、重火器を1挺だけ持ったり、小型の銃を複数携行したりと、規定の合計スロット内で自由に組み合わせられるようだ。対戦用マップは、荒野と地下鉄構内のふたつを披露。マップはプレイ人数によって、動的にサイズが調整され、少人数のときは一部エリアが不使用となっていた。気になる現在の開発状況は30パーセント。これから対戦のバランス調整など、じっくり仕上げていくとのことだ。

**レアとは** '70年代後半からビデオゲームを開発してきた英国の老舗メーカー。数々の家庭用ゲーム機でソフトを開発、日本では「スーパードンキーコング」や「バトルトード」のシリーズが有名。'02年9月にマイクロソフト傘下となり、Xboxでは「グーリーズ」を開発。

パーフェクトダーク ゼロ

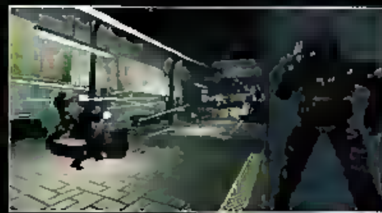
# PDZをひもとく4つの最新情報に迫る!!

ここからは、今回公開された画面写真とE3会場での直接取材から判明した『PDZ』の概要に迫ってみよう。FPSと言えば、やはり使用可能な武器や対戦マップ、ルールなどが気になるところ。現時点では詳しい情報は出ていないが、それらは前作でもかなり充実していただけに、より一層期待していいだろう。同じく、キャンペーンでの多彩なミッションを手助けするスパイアイテムなども、かなり豊富に用意されると思われるぞ。

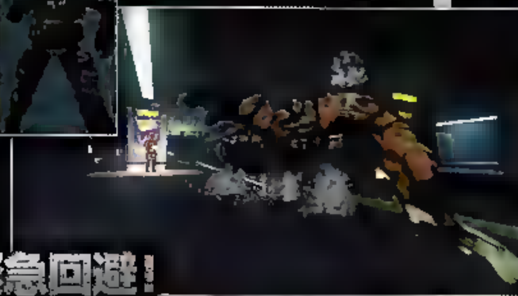
## ACTION アクション

### 多彩な動作を駆使して戦え!

『PDZ』は、スパイ的なゲーム要素を多分に含むFPSアクション。ただ一人称視点で撃つだけではなく、走る、隠れる、避ける、飛ぶといった三人称視点でのアクション要素も豊富だ。銃撃とともに、体術のスキルも磨いていきたい。



⬅壁に隠れて様子をうかがう。この状態から、すかさず半身だけ出しての銃撃も可能だ。スパイ系アクションの必須動作。



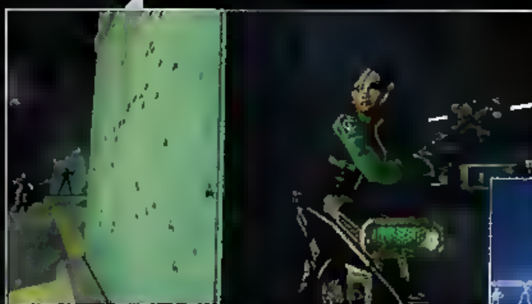
➡前後左右に飛んで、敵の攻撃をかわしたりもできる。回避するだけでなく、す速く位置を変えて敵をかく乱したりするのにも使えそうだ。

**横っ飛びで緊急回避!**

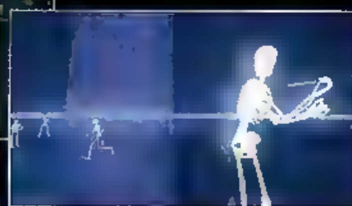
## WEAPONS 武器

### 前作の武器も多数登場!多機能を使いこなせ!

『PDZ』に登場する武器には、それぞれ2種類ずつ使いかたがあるのが特徴。状況に応じて、攻撃方法や特殊機能を使い分けられるのだ。また、新しい武器はもちろん、前作で登場した武器やアイテムも数多く登場するようだぞ。



⬅画面右下に見える装備中の武器に注目。これはスナイパーライフル系のようだが、この特殊機能を使用すると……。



⬇物体を透視できる特殊なスコープが作動! 壁の向こう側に隠れている敵の位置まで、バッチリ知ることができる。

**障害物を透視!!**

## JET PACKS ジェットパック

### 戦いの舞台は空中にまで拡大!

ゲーム中で操れる乗り物も多種多様だ。空中戦用のジェットパックをはじめ、ホバークラフトやオートバイなど、シチュエーションに合わせてさまざまなマシンを利用することができる。地上、空中入り乱れての多人数対戦も熱そうだ。



⬅ジェットパックを背に装着して大空を舞う! 機体に装備されている機銃で攻撃もできるようだ。

**空中高く舞い上がれ!**



➡上空からの来客を地上で迎え撃つシーン。敵のジェットパック使用者は、攻撃だけでなく広いフィールドの偵察要員としても脅威。

## MULTI PLAY マルチプレイ

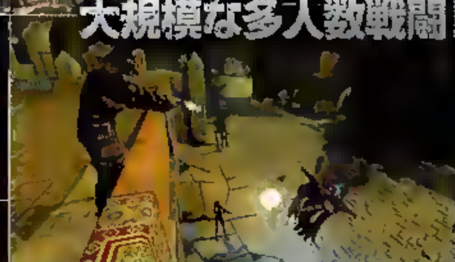
### Xbox Liveで最大50人以上同時に!

Xbox Liveでは、最大50人以上の同時プレイが可能となる。プレイヤーランキングやトーナメントモードにも対応し、それ以外の機能も検討中のようだ。一方オフラインでも、画面分割による4人同時対戦や、協力モードを用意!



⬅最大50人以上が同じ舞台で戦う。オンライン対戦ものとしてはかつてない規模だけに、その魅力は未知数だ。

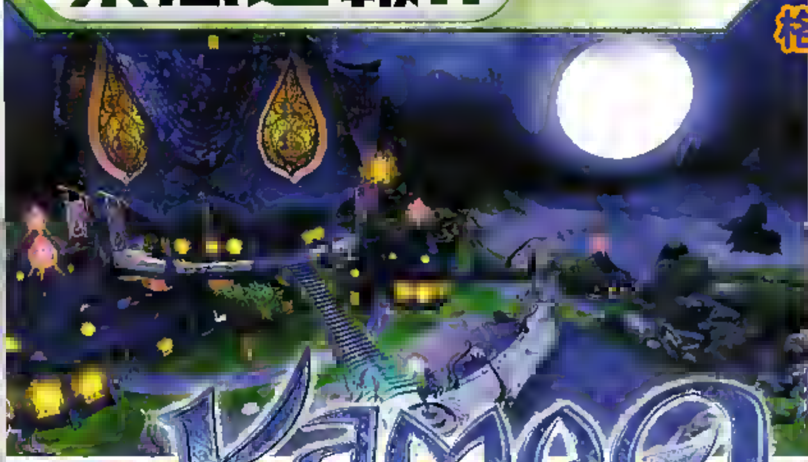
**ゲーム史上かつてない大規模な多人数戦闘!**



➡対戦専用ステージには、かなり広大かつ立体的なものも。



ジョアンナ・ダーク



# Kameo Elements of Power（仮題）



## 冒険と戦いに満ちたマジカルワールドが生まれ変わって登場!!

## 格段に美しくなった魔法王国を舞台に



## 妖精カメオの不思議な旅が始まる!

数年まえからXboxで開発されてきたRare(レア)の『Kameo』が、次世代機の発表とともにXbox 360専用へとグレードアップ。数十倍とも言える表現力を得て生まれ変わった、新たな『Kameo』ワールドを見てみよう!

SPEC 360 adventure

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | カメオ：エレメンツ オブ パワー | [illegible] | マジカルアドベンチャー |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | Rare |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 対応（内容未定） | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | ― |

『Kameo』は，妖精のカメオを操って壮大な魔法王国を冒険するマジカルアドベンチャーゲーム。開発を担当するのは，過去に任天堂とタッグを組んで『ドンキーコング』シリーズや『バンジョー&カズーイ』シリーズ（ともにニンテンドウ64用）といった傑作を作ってきたイギリスのRareだ。まさに、3Dアクションには定評のあるRareの真骨頂が発揮されるタイトルと言えるだろう。今回は、Xbox 360専用へとコンバートされたことで格段に美しくなった映像の数々を紹介していくぞ。




## 姿を変えて探索!



➡さまざまなモンスターへと姿を変え，その能力を操って行動していく。

### カメオのヒミツ

#### モンスターに変身して大暴れ!

妖精のカメオが広く険しい世界で冒険するには，さまざまな力を持つモンスターたちの力が必要不可欠。カメオは，状況に応じて複数のモンスターへと瞬時に変身し，その能力を使って戦闘や探索を行うことで困難を乗り越えていく。

そして，その"変身能力"こそが，『Kameo』の中核を成している独自のゲームシステムなのだ。モンスターには，植物，水，石，氷，風，火といったエレメンタル(属性)があり，それぞれ複数の能力を使い分けることができるようだぞ。

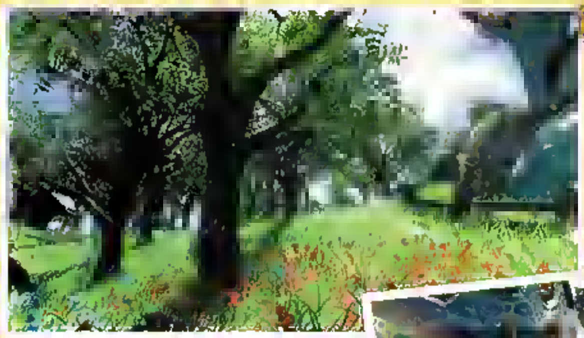


➡カメオは馬に乗ることもできるようだ。燃えるようなバックの夕日がドラマを予感させる。

## その行く手には!?

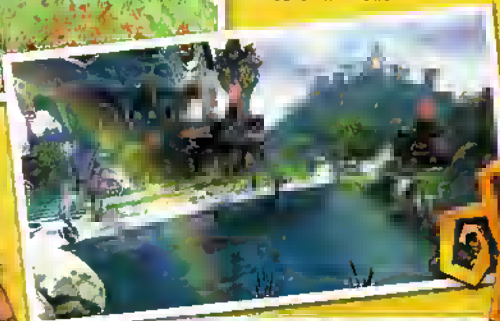
# Xbox 360が描き出す限りなきファンタジー世界!!

無数の草花が生い茂り，不思議な生き物たちが躍動する世界が，見渡す限り広がる――。Xbox 360専用となったことで，『Kameo』の美しいファンタジー世界は，その輝きを格段に増した。この美しく壮大な世界で，カメオは力を貸してくれるモンスターを捕らえ，その能力を活用しながら冒険を進めていくのだ。この記事で紹介している画面写真は，すべてゲーム中のプレイ画面ほぼそのまま。今後まだまだ美しくなるというから，何とも驚き！



⬆温かな陽に照らされた草花がいきいきと輝く草原。こんな舞台を，駆け回れるぞ。

## 草花の1本1本まで描かれた精細な映像!!



⬇世界には時間が流れ，太陽の傾きとともにその色合いを変えていく。画面左に見える虹にも注目！









## 凶暴そうなトロルの強さは!?

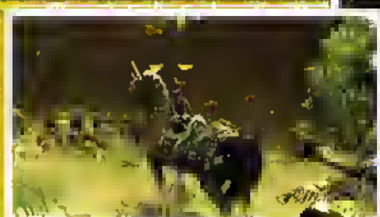
⬅右の画面写真で，敵の大軍勢として映っているトロル。こんな敵が同時に数千体，個別に動き回るのだ。

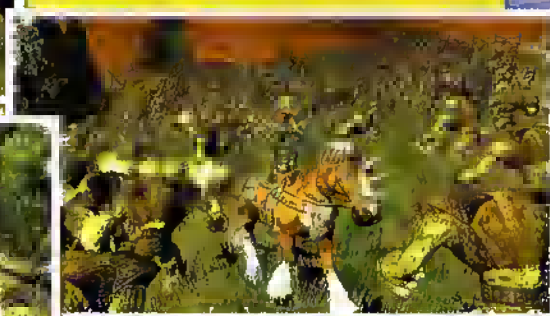
## 行く手を阻む大モンスター軍団!!

カメオを包囲する圧倒的多数のモンスター軍団！地平線の彼方まで埋め尽くされているように見えるが，いったい何体いるのか？ ここは愛馬にまたがって強行に突破！……できるのか，カメオ!?



⬆➡暁覆立ち上る荒野に現れた，モンスターの超大群。この1体1体がワラワラと迫ってくるかと思うと……。





⬆この画面を見る限り，数千体は登場していそうなモンスター軍団。Xbox 360ならではの大迫力シーンだ。



⬅主人公のカメオ。手に持っているつぼはアイテムだろうか？



⬅何だか非常に大規模な戦いの様子。巨大なモンスターの姿も見えるが，ゲームでは？



➡こちらのイラストには船を確認。乗れるのだろうか？

### 美しきコンセプトアートの世界

『Kameo』の膨大な設定資料の中から，ちょっとだけイメージイラストを公開！壮大な魔法世界の雰囲気，伝わった？

### E3 First Impression

## E3会場ではプレイアブル版を出展！

カメオの故郷である序盤のステージや，敵軍団との大合戦シーンを実機デモで見せるほか，実際に触ることもできた。現在の開発状況は30パーセント程度ながら，1画面には最大3000体以上もの敵キャラが同時に出現し，それら1体1体がAI制御のもと，個別に動いているという。しかも完成版では，現状の2倍ほど，5000～6000体の表示を目指すとのことだぞ。また，カメオの数倍の大きさを誇る巨大なキャラも，ほかのキャラと同様にふつうに"1体"として動かせるそうだ。一方Xbox Live要素の内容に関しては今回は未発表だったが，当然，動き始めているとのこと。こちらにも期待！

# あの"スタイリッシュレーシング"がXbox Liveにて新生!!

Xboxのクオリティーを存分に見せつけたレースゲーム『PGR』シリーズ。その最新作がXbox 360にて発売決定! まずはその驚愕のグラフィックをじっくりご覧あれ!

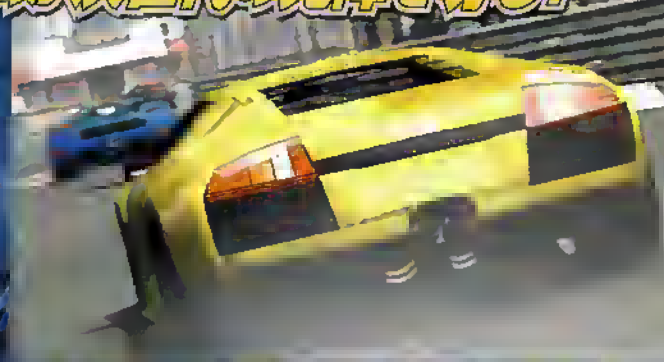


# PROJECT GOTHAM RACING 3

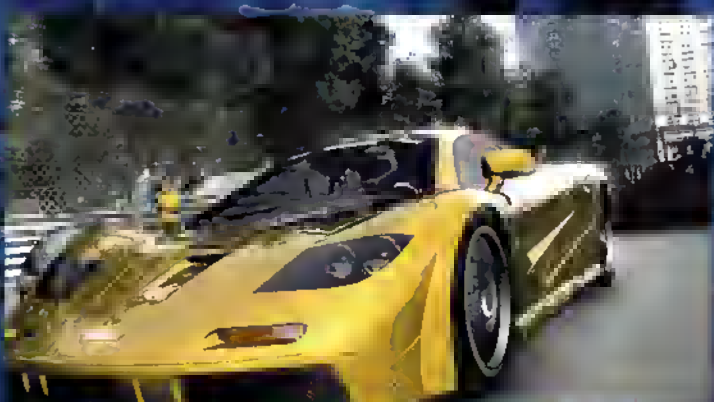
| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | プロジェクトゴッサムレーシング3 | [illegible] | レーシング |
| [illegible] | マイクロソフト | [illegible] | Bizarre Creations Ltd. |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |

## Xboxを代表するレースゲームが次世代の先陣を切る!

レースゲームでは売上、ユーザーの支持ともにXboxナンバーワンの実績を誇る『PGR』シリーズ。現行のXboxにおいても現実さながらの映像美と高いゲーム性で多くのユーザーをうならせた本シリーズが、Xbox 360にて我々の前に3たび登場することが決定したぞ。まずは今回公開された画像で、進化した『PGR』の一端を感じ取ってほしい。



➡クルマだけでなく、街並みや観客などのクオリティーもすさまじい。コース全般も前作をはるかに超えるグラフィックとなっている。



⬆新登場のランボルギーニを筆頭に数々のスーパーカー、すべてをこのレベルで再現している。さらにリアルな挙動や音が加わり、市街地を疾走する!

### Message From Creator

**空前絶後のクオリティーにご期待ください!**

今度の『PGR3』は、登場する数々のスーパーカー、舞台となる大都会の街並みを空前絶後のHDクオリティーで収録。開発会社である英国Bizarre Creationsのスタッフはすでに東京の街並みも取材を完了していて、前作『PGR2』と比べてもケタ違いの膨大なデータをイギリスに持ち帰って作業中です。そして、日本のクルマ好きなら注目せずにはいられない、ついに"ランボルギーニ"が登場。もちろん、"あの"ランボも登場!『PGR3』にご期待ください!!

マイクロソフト Xbox事業本部 野口 啓

## 現在判明している『PGR』の確定情報をチェック!

**・Kudosシステムはもちろん継承**

"美しい走りの追求"はシリーズの核。本作でも速さと華麗さを両立させた走りでKudosを稼ぐのが目的だ。

**・登場車種は?**

公開されたランボルギーニをはじめ、フェラーリを筆頭に80種以上のクルマが登場するのは確定。どうやら"スーパーカー"がキーワードになりそう。

**・新世代のオンライン"GothamTV"**

今作では"GothamTV"という新機能を搭載。世界の最新記録など、さまざまな情報がニュース速報のように配信されるらしい。これで記録争いも白熱することまちがいなし!

**進化した舞台で美しい走りを追求せよ!**



⬆Liveの新要素やシステムなど、まだまだ謎の多い『PGR3』。今後の続報に期待せよ。発売(年末?)が待ちきれない!

# 緊急速報!! XBOX 360



## すべてのクルマ好きに贈る、新次元レーシング!!

# TEST DRIVE Unlimited



**Xbox 360のポテンシャルを存分に引き出したリアル系レーシングが登場!! グラフィック、空間の奥行き、そしてオンラインの深みにおいてさらなる進化を遂げる。**




SPEC 360 racing

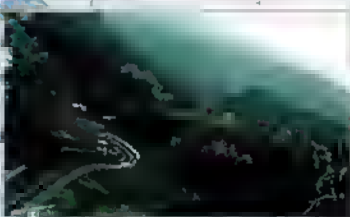
| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | テストドライブ アンリミテッド | ジャンル | レーシング |
| 発売元 | アタリジャパン | 開発元 | Eden Games |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | その他 | 未定 |

## ハワイの風土をまるごと再現!! 1000マイルを突っ走れ

レーシングゲームの要ともいえるコース設定は、世界有数の観光地として有名なハワイ。本作ではオアフ島を舞台に総距離1000マイルを走破する。"島" とはいえ、都会的なエリアと手つかずの自然が融合するスポットなので、バラエティー豊かなコースが期待できるぞ。

### 衛星写真をもとにした写実的コース

ゲーム中でのコースは、衛星写真からのデータを使って限りなく本物に近いディテールを再現。道路や地形の高低差はもとより、実在する建物なども かなりの密度で作り込まれている。しかも驚くなかれ、街頭や公道のゴミ箱、道路標識といったもの細かいまで実際と寸分たがわぬ場所に設置されているのだ!! これぞXbox 360ならではのクオリティー。



➡建物類も実際同様に再現。もはやオアフ島全体のシミュレータと言える!?



⬅CGでは難しいモチーフとされる樹木の茂る遠景も、これだけの密度で表現

### 最先端のレンダリングに注目

レーシングゲームで顕著に完成度が現れるのが、主役であるクルマのリアリティーだろう。

本作では現在できうる最先端のレンダリング技術を駆使し、数々の実車を極限までモデリングしている。また、画面を見てわかるとおり、ピカピカに磨き上げられたボディへの映りこみ(環境マッピング)も尋常ならざるレベルとなっている。



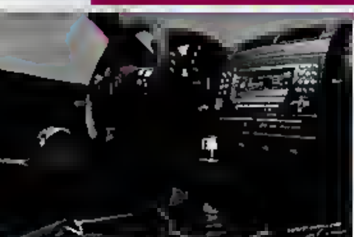


➡細部を見るほど深さがわかる密度。本作ではバイクも使用可能?

### クルマに装備されている機器はすべて作動

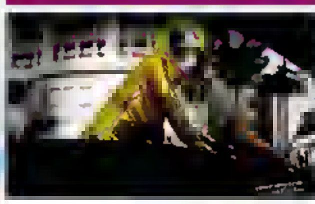
クルマはボディのリアルさだけでなく、その内部もしっかり再現。とくに凄いのは、内装やパネルデザインといった見た目だけでなく、それらがきちんと作動するというところ。つまり、ワイパー、クラクション、ウインドゥなどの機器が任意に使えるというわけだ。まさにドライブ気分を満喫できる作品になりそう! カーラジオもスイッチを入れて聴けるということなので、自分の好きな音楽を走行中にかけるといったカスタマイズも可能?

**カーラジオ**



⬅この緻密さも凄いが、内装がただの飾りでないのにも感動。

**ウインドゥ**



⬆ウインドゥを開けて景色を眺める。"走行" というより実際に"乗車"している感覚。

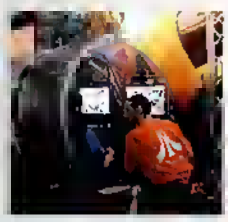
### オンラインでは新しい試みが!?

当然ながら本作はオンラインでのさまざまなプレイにも対応しているが、その詳細はまだ明らかになっていない。だが、メーカー側から伝わってきている「時間や空間を超え、好きなときに好きなことができる、ライフスタイルの一部として存在するゲーム」というキャッチフレーズからは、これまでにない何らかの新要素が期待できそうだ。続報をお楽しみに!

**E3 First Impression**

#### ハンドル操作で臨場感たっぷりな出展

アタリブースでは本作をプレイヤブルで出展。特別なシートにハンドルをつけて、かなり本格的な展示だった。ある程度のクルマを選ぶことができたり、フリーで走行できたりと、基本的な部分はできあがっている模様。背景の木々が細かく揺らいでいるのは感動!



⬅ハンドルでの操作感覚もなかなか。もうこんなにできているんだ?

# 緊急速報!! XBOX 360

エレクトロニック・アーツ

**EA 4連発!!**

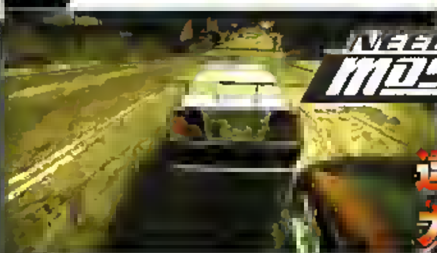
## レースからスポーツまで Xbox 360で4タイトル発表!

世界最大のゲームパブリッシャー、エレクトロニック・アーツ(以下EA)から、Xbox 360用の4タイトルが発売決定! 発売時期をはじめ、いずれも詳細は未定ながら、まずはワールドワイドなタイトルの数々が日本のXbox 360でもプレイできることを喜びたい!

**E3 First Impression**

### EAブースは貫禄の巨大さ!

E3会場でも1、2を争う巨大なEAブース(P46参照)。360関連では「ニード・フォー・スピード〜」のみプレイアブルで出展され、下の画面写真のコースを数十秒間体験できた。また、「ゴッドファーザー」はシアター内でプレイデモ。映画そのままの登場人物や、ほぼすべての店に入れるという緻密な街並みが、見る者を圧倒していたぞ。



## NEED FOR SPEED MOST WANTED (仮称)

### 違法ギリギリのカーチェイス!

全世界に熱烈なファンを持つストリートレーシング『ニード・フォー・スピード』シリーズの最新作が、Xbox 360でいち早く登場! とことんこだわれるチューニング要素はそのままに、今回は警察たちとの危険なカーチェイスをフィーチャー。次世代機のグラフィックパワーが描き出す美しい街中を舞台に、新たな次元のスピードレースが展開される!



➡前作までとは異なり、今回は昼間のレースもあり。圧倒的なスピードに酔いしれろ!

SPEC 360 racing

| | |
|---|---|
| ニード・フォー・スピード モースト・ウォンテッド | ストリートレース |
| エレクトロニック・アーツ | エレクトロニック・アーツ |
| 未定 | 未定 |
| 未定 | 未定 |
| 未定 | 未定 |
| 未定 | — |



➡'40年代NYの街並みや人々が緻密に再現されている。

## The Godfather THE GAME (仮称)

### マフィアの世界でのし上がれ!

20世紀最高の名画のひとつ『ゴッドファーザー』の世界を丸ごと体験できるアクションアドベンチャー。プレイヤーは駆け出しのマフィアとなり、コルレオーネ・ファミリーと関わりながら"ビジネス"をこなし、裏の世界の頂点を目指すのだ。



➡映画の登場人物たちもリアルに再現。主人公は自分でカスタマイズすることも可能だ。

SPEC 360 action

| | |
|---|---|
| ゴッドファーザー | マフィア・アクション |
| エレクトロニック・アーツ | エレクトロニック・アーツ |
| 未定 | 未定 |
| 未定 | 未定 |
| 未定 | 未定 |
| 未定 | — |

### 本場NBAの興奮!



## EA SPORTS NBA LIVE 06 (仮称)

⬅次世代機で、さらにリアルに躍動する選手たち。リアルの表現はどこまで進化するのか?

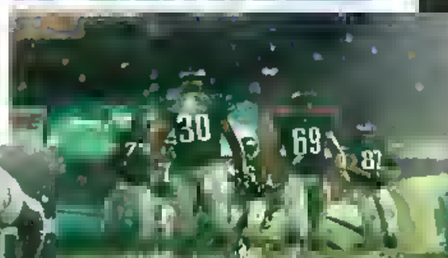
アメリカ四大プロスポーツのひとつ、NBAバスケの世界を完全シミュレートしたシリーズ最新作。実名選手たちの再現度の高さは、次世代機の表現力を得てさらに加速。選手たちの発汗による肌の質感の変化や、ユニフォームの揺れなど、実写さながらの臨場感あふれる映像をリアルタイムに描き出す。もちろん、Xbox Liveではオンライン対戦も実現!

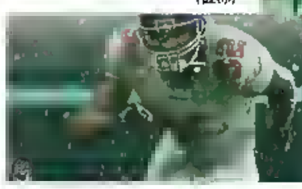
SPEC 360 sport

| | |
|---|---|
| エヌ ビー エー ライブ2006 | NBAバスケ |
| エレクトロニック・アーツ | エレクトロニック・アーツ |
| 未定 | 未定 |
| 未定 | 未定 |
| 未定 | 未定 |
| 未定 | — |

## EA SPORTS MADDEN NFL 06 (仮称)

### 飛び散る汗まで表現!





⬅⬆選手たちの息づかいまで伝わってくる映像。ユニフォームの素材感も驚異的だ。

名物解説者ジョン・マッデンが冠名となっている定番シリーズの最新作は、アメフトのプロリーグ・NFLのすべてを徹底的にシミュレート。選手ひとりひとりの顔や体型、ゲーム中、ほとんど画面に映らないようなスタジアムの細部までもが細かく再現された次世代のグラフィックが、見る者を圧倒する。最新データによるオンライン対戦にも期待すべし!

SPEC 360 sport

| | |
|---|---|
| マッデン エヌ エフ エル2006 | NFLアメフト |
| エレクトロニック・アーツ | エレクトロニック・アーツ |
| 未定 | 未定 |
| 未定 | 未定 |
| 未定 | 未定 |
| 未定 | — |

# 編集長日記 ～ある日、ふと。～

THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF

•• Vol.15 ••

**360というネーミング、本体デザイン、Xboxとの互換性などについて、もうちょっと詳しくお伝えしよう！**

# 巻頭記事だけじゃ伝えきれない Xbox 360のヒミツをこっそり(?)教えます！

もっともっとXbox 360の情報が欲しい！ というキミのために、巻頭記事では書ききれなかったことを中心に、さまざまな情報を書き連ねていきたいと思う。

まずは、Xbox 360というネーミングについて。これに決まるまでに、さまざまな名称が検討されたという。イメージとしては、"さまざまなデジタルエンターテイメントの中心に"、ということが伝わるような言葉をたくさんリストアップし、その中から最終的に"360"となったようだ。英語読みなら"スリーシックスティ"、日本語読みなら"サンロクマル"である。日本市場においては別称があってもいいんじゃないかという意見もあったと聞くが、最終的にはこれに落ち着いたらしい。

にしても、いきなり360である。2から359はどこへ？なんていうジョークがネットで飛び交っていたりもするが、はじめてこの名称を聞いたときは自分もいまひとつピンとこなかった。360？ 円？ 丸いの？なんて。きっとみんなも同じような意見を持ったことだろう。

アメリカでは、数字の名称は比較的ふつうにあったりする。アメフトの49ers（フォーティナイナーズ）、NBAの76ers（セブンティシクサーズ）などは、まさにそれだ。また、360という数字に関しても、CNNに『アンダーソン・クーパー360』（あらゆる情報がそこに集まる）という番組があり、さまざまなニュースを多角的（＝360、ということらしい）に紹介するという番組だ。米Yahooでは、いま流行のSNS（ソーシャルネットワーキングサービス）を『Yahoo! 360°』という名称で始めたりしている。

なので、360という数字も、北米からすれば素直に受け入れられる名称なのだろう。自分も最初こそ「？」という気がしたが、いまはもう慣れてきた。というか、もうこれ以外の名前は考えられない(笑)。

つぎに、本体のデザインについて。MTVでも放送していたが、初期デザインから最終的なものができあがるまで、相当数のアイデアがあった。中央がくびれたデザインのスタイルに落ち着いてからは、最終デザインまで一気に仕上がったような印象がある。デザイン途中時は、まだコントローラーが有線だったので、いまのUSB端子あたりに4つのコントローラーポートがあったのだが、これも無線にすることでスッキリした。また、くびれラインやHDD搭載部分の凸部、DVDトレーなどの形などが、Xboxガイド画面（ダッシュボード）にも採用されているのに気が付いたかな？ このあたりもじっくり観てみてほしい。

ちなみに本体デザインは、サンフランシスコにあるAstro Studioと、日本の大阪にあるハーズ実験デザイン研究所という日米のプロダクションデザイン事務所による共同作業だという。このあたりの詳細は、ぜひ取材してみたいと思っている。

現行機との互換性についても触れておこう。これは、ソフトウェアでエミュレートしていることもあり、どこまで実現できるか技術力の勝負だったのではないかと思う。XboxとXbox 360とでは、CPUもグラフィックチップもまったく違うものになったわけで、これは実現できたということは相当な技術力のたまものだろう。

5月13日の国内発表時は、互換性について は「詳細は未定です」と明言は避けていた。根掘り葉掘り、いろんな人に聞いてみたのだが、このときは明確な回答は得られなかった。でも、"どうしても動かしたいソフトがまともに動かない"という雰囲気は感じ取れた。おそらくはハード性能をとことん使い切ったタイトルが、なかなか動いてくれなかったのではないか……と想像する。逆に、これをE3で発表したということは、メドがついたということなのだろう。あくまで勝手な想像だが(笑)。

そして、46ページでも触れているが、7月の発表会について、書ける範囲でもう少し詳しく書いておこう。これは、E3を受けての発表会で、ここ数年毎年行っている催しだ。例年だと「E3で発表されたこのタイトルですが、日本でも発売されることが決定しました！」という内容のものだった。なので正直、目新しい発表がほとんどなくてちょっと寂しい気分だったのも事実。今年もそうなるのかなぁ……というと、ちょっと違うらしい。発表内容の詳細は当日までのお楽しみだが、「正直、期待してもらっていいと思います！」という関係者の言葉にあるように、それなりの発表があるようだ。

たとえば今回のE3ではさまざまなXbox 360タイトルが発表されたわけだが、基本的には北米のホリデーシーズン（年末年始）における業界向けのショーなわけで、日本を意識したものではない。ということは、ここでさらなるタイトル発表がドドーンとあるのではないか、とちょっぴり期待している。つぎのタイトル発表は東京ゲームショウまでお預けなのかもしれないが、何らかの発表はあると思って間違いないだろう。

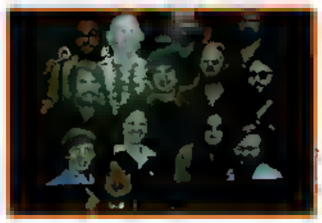
さて、そんなわけで最後は次号予告などを少々。特別付録で、Xbox 360の実物大ペーパークラフトが付く予定だ。日本でもトップクラスのペーパークラフト作家に頼んでいるので、ビックリするほど再現度が高くなりそう。ぜひ、実際に作って、「我が家ではこのへんにXbox 360を置けるな」などと、そのサイズを体感してほしい。反響次第では、コントローラーも検討中だ（ちゃんとボタンも押せるように作れるんだって！）。

あ、そうそう、現行のXboxだけど、次号でも新規タイトル発表はあるぞ。そう、アレだよアレ！ 早く遊んでみたい！（って、あんまりヒントになってない？）



⬅電源部分における輪状のランプは、日本側のアイデアとのこと。ライトは90度ずつ4分割させて別々に光らせることもできる。コントローラーにあるXboxガイドボタンのまわりにも、同じようにリングライトがある。

## ［今月の一枚！］



MS本社にあるマイクロソフトミュージアムにて。ボクの写真のすぐ隣りにいるのが、若き日のビル・ゲイツ氏。その上のほうにいるのがバカタール加藤(笑)。

## MSショップで買ってきた！

MS製『Halo 2』Tシャツとアクセサリーケースをセットで3名様にプレゼント。ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・メールアドレス・Xbox 360に期待することを書いて、〒102-8431 （株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部 編集長日記プレゼント係まで送ってくれ。6月30日消印有効だぞ。



※景品表示法公正競争規約の定めにより、本プレゼントに当選した場合はこの号のほかのプレゼントに当選できない場合があります。

## PROFILE



**松井ムネタツ**
munetatsu matsui

アメリカ滞在時の朝食。メニューには"breakfast mix grill"とありがちっぽい名前を発見。これを頼んだら、ブ厚いジャンボステーキが。朝からこれですか(涙)。本誌編集長。

## もうヒトコト！

E3でのインタビュー時での出来事。ハードディスクの容量は20GB程度で本当に足りるのか？と、Jアラード氏に聞いてみたのだが、その答えがちょっとマトを外れていた。「あれ？」と思ったら、「どうして（必要のない）ハードディスクが付いているのか？」という質問をしたと勘違いしていたようだ。通訳経由でのインタビューの難しさと、やっぱ英語をキチンと話せたほうがいいよなあ…と痛感。聞きたいことの半分も聞けなかった……。

**シュミコラム** 5月22日に開催されたPRIDE武士道―其の七―。スカパーでPPV観戦だったのだが、好ファイトの連続で大興奮。テレビの前で何度も「ああああっ～！」とか「おおおおおう！」とか叫んでしまった。五味選手のKO劇もよかったが、小見川選手、美濃輪選手の"武士道"っぷりもよかった！ 次回も非常に楽しみ！



# ついにXbox 360の全貌が明らかに！

Famitsu Xbox EXPRESS Vol.041

# E3 2005 最速リポート！



## 次世代の扉を開く新ハード、Xbox 360の詳細がいよいよ発表！

待望の次世代機，Xbox 360がついに正式発表された！　まずは5月13日に、MTVが特別番組"次世代Xboxのベールを剥ぐ"を放送し、全世界に向けて，Xbox 360をお披露目。その洗練されたデザインと驚異的なマシン性能で、世界中のゲームファンを驚喜させたのだ。そして、世界中が注目する世界最大規模のゲーム見本市、E3（エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ）2005が開幕！　開催まえの5月16日に行われた関係者を招いてのE3 Xbox Briefingで，Xbox 360が改めて紹介。マイクロソフト コーポレーション シニア バイスプレジデントのロビー・バック氏が「10億人に遊んでもらえるようなハードを目指します！」と高らかに宣言したのだ。現行機との下位互換の実現やスクウェア・エニックスの参入など、ビッグニュースの連発に，開催地アメリカ・ロサンゼルスはアツく燃えた！

ライバル陣営であるソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）や任天堂も、それぞれ次世代機を正式に発表するなど，空前絶後の盛り上がりを見せた今回のE3だが、やっぱり主役はXbox 360！　日・米・欧でのクリスマスシーズンの発売が本当に待ち遠しくなってきた！

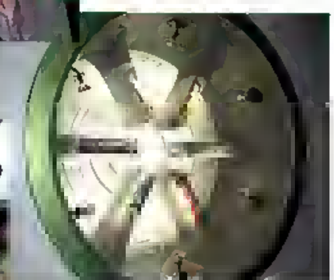


↑もっと幅広い層に遊んでほしいとの思いから「10億人のユーザーを」が目標に。

### 下位互換を実現！

### スクウェア・エニックスなど有力メーカーが続々と参入！


↑発表会では，ロビー・バック氏，J・アラード氏、ピーター・ムーア氏（左から）が勢ぞろい。




⬅⬆Xbox 360本体や周辺機器のお披露目、プレイアブルなソフトの出展など、何かと話題が豊富だったマイクロソフトブース。人気という点では間違いなくトップクラスだ！

## 次世代Xboxプレビュー・スペシャルにて世界初公開！

MTVの特別番組に合わせ，日本では"次世代Xboxプレビュー・スペシャル"を開催。日本のマスコミ関係者などに向けてXbox 360を披露した。発表会では，坂口博信氏と水口哲也氏のXbox 360用タイトルの映像が公開。そのあまりのクオリティーの高さに会場は興奮の渦に。「日本の成功なくしてXbox 360の成功はありえません」というXbox事業本部長の丸山嘉浩氏の言葉が印象的だった。



### 人気クリエーターが集結！




↑➡岡本吉起氏（上）なども登壇。マンガ家の井上雄彦氏もゲストに。

E3 Xbox Briefing

## スクウェア・エニックスが『FFXI』で電撃参入を発表！

5月16日に行われた，E3 Xbox Briefingでのいちばんの驚きは，スクウェア・エニックスのXbox 360への参入発表！　ゲストで出演した同社の和田洋一代表取締役社長は，「マイクロソフトとスクウェア・エニックスとのコラボレーションは始まったばかりです。Xbox 360が実現する新しい世界を通して，どのようなゲームが実現されるのか，私たちも楽しみにしています」（和田）とコメントした。気になる参入第1弾タイトルは，「ファイナルファンタジーXI」。他機種版との同時プレイも可能になる本作は，本体発売時期には，βテストを始める予定とのことだ。


↑バック氏と和田社長ががっちりと握手。日本市場を成功させるために絶対に欠かせないメーカーを，Xbox 360は手に入れた！

### 日本屈指の人気RPGがXbox 360で遊べる!!



E3 Microsoft Booth

## Xbox 360の6タイトルがプレイアブルな状態でお目見え！

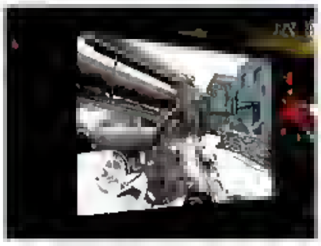
3つのハード陣営がそれぞれ新ハードを発表するなど、とにかく見どころ満載だった今回のE3。なかでももっとも高い人気を誇ったのが、マイクロソフトブースと断言してもいいだろう。会場ではXbox 360本体が展示されたばかりか、マスコミ限定ながらも、マイクロソフトの「カメオ：エレメンツ オブ パワー」や、アクティビジョンの『CALL OF DUTY 2』、2K GAMESの『Top Spin2』（日本発売は未定）など、6タイトルがプレイ可能な状態で出展！　次世代機で実際に遊べたのはXbox 360だけということもあってか、ブースには大きな人波ができていたのだ。出展された6タイトルは、いずれもまだまだ開発途中といった状況だったけれど、その映像を見るだけでも、次世代機の片鱗をうかがうことができたぞ。

### ブースのデザインは新ハードがモチーフ

新ハードの登場にふさわしく、緑と白を基調にした、派手な作りになっている今年のマイクロソフトブース。そんなブースのテーマはずばりXbox 360。本体を模したブースのデザインは、歩いているだけで楽しくなってしまうほど。360ということで、"円"を多用しているのも今年のブースの特徴と言えるだろう。「360度ぐるりと取り囲む」という本体のコンセプトは、ブースのデザインにも反映されているのだ。



➡そこかしこにXbox 360を思わせるデザインが！



⬆第二次世界大戦をテーマにした、アクティビジョンの『CALL OF DUTY 2』。

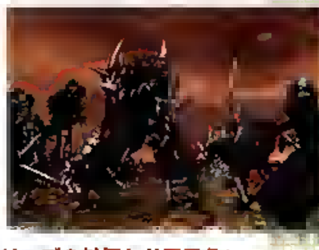
### その圧倒的な映像に来場者が酔いしれた！



⬅現行機からの移行作『カメオ』はかなりの完成度。

## もちろん現行機のタイトルも元気です！

Xbox 360がファンを惹きつけたマイクロソフトブースだが、もちろん、現行機も元気！「北米ではプレイステーション2と互角以上の戦いをしている」という好調ぶりに裏付けられるように、50近くのタイトルが出展、多くのユーザーを集めていたのだ。なかでも一番人気は、ダウンロードコンテンツをパッケージした『Halo 2 MULTIPLAYER MAP PACK』。また、PCで好評だった『Half Life2』なども、次世代機に負けない映像美が注目の的だった。



➡外伝的な趣きの『キングダム アンダーファイアー～ヒーローズ』も会場で遊べた！

### 人気シリーズの外伝もお目見え！



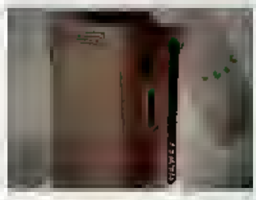
➡『Halo 2』の人気は完全に定着したようだ。



➡まるい円をイメージした試遊台で遊べたのは『MotoGP3』。日本発売は未定。

### Xbox 360の周辺機器も！

Xbox 360関連の展示では、本体やタイトル紹介はもちろんこと、会場では周辺機器もたくさん披露された。現行機でも発売されていたビデオカメラやリモコンなどは、Xbox 360に合わせてその姿を一新。より洗練されたデザインになっているのだ（詳しくは11ページへ）。さらに魅力的になった周辺機器に対する注目度は高く、さかんにフラッシュが焚かれていたぞ。



⬅シンプルな印象を受けるメモリユニット。



➡取材室で見つけた無線LANアダプター。

## Check 1 テクモの『DOA 4』など期待作が続々！

E3 Xbox Briefingでは、Xbox 360対応ソフトも続々と紹介された！　とくに会場が沸いたのは、テクモ『DEAD OR ALIVE 4』の発表。前作は現行機を牽引したソフトとして、全世界で200万本を超える販売を記録しているだけに、本作にかかる期待も大きい。また発表会では、年末までに25～40タイトル、開発中のタイトルが160にも及ぶことが明らかにされたのだ。この数字は北米マーケットを対象にしてのものだが、日本でも同程度を期待できそうだ。

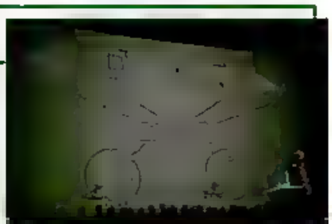




⬆➡『DOA 4』や『PGR 3』など、人気シリーズも発表された。

### USBが広げる連繋の可能性

Xbox 360でクローズアップされていたのが、ほかの端末との連繋。発表会ではあえて明言はしていなかったが、USBポートの採用により、理論上はiPodやPSPとの連携も実現できる。可能性は広がるのだ。



## Check 2 Xbox Liveのサービスも続々判明

「ハードウェア、ソフトウェア、そしてサービスが高いところで調和してこそXbox 360の成功がある」と明言する、J・アラード氏。サービス、つまりXbox Liveにおいてもマイクロソフトに抜かりはない。Xbox 360では、Xbox Liveのサービスがさらに洗練されるのはもちろん、新たな機能まで追加。音楽などをダウンロードできる"Xbox Liveマーケットプレイス"や、他人のゲームプレイを見られる"観戦モード"なども搭載される。さらに、Xbox Liveの会員も2種類に分かれ、よりサービスの幅が広がったのだ。また、現行機からの懸案であった課金も、クレジットカード以外にもプリペイドカードでも利用可能になる模様。その詳細は未定ながら、ユーザーの便宜を考えてきめ細かいサービスを提供するマイクロソフトの姿勢には感服。

### プリペイドカードでの課金も！



⬆ダウンロードコンテンツを売買できるなど、さらに充実したXbox Liveの機能。

### Xbox Live会員の種類

| | |
|---|---|
| シルバーレベル（無料） | ボイスチャットや文字、音声メッセージの送受信、Xbox Liveにアクセスしているろんなコンテンツのダウンロードなど |
| ゴールドレベル（有料） | マルチプレイヤーでのオンラインゲームやXbox Liveだけが提供するオリジナルプログラムへの参加、観戦モードなど |

## E3 Xbox360 Titles E3で発表された日本未発表のXbox 360タイトルをチェック!

現時点で、日本での発売が決定しているXbox 360タイトルは12ページからの特集+αで20タイトル。どれも期待の大きなタイトルだが、E3では日本発売未決定のビッグタイトルが多数出展されていたのも事実。ここでは、それら28タイトルを紹介しよう。セガやユービーアイソフトなど日本でおなじみのメーカーも多いだけに、国内発売を期待したい。

### 制作発表のみされたタイトル

| タイトル | メーカー | 内容 |
|---|---|---|
| Tony Hawk's American Wasteland | アクティビジョン | スケボーとBMXで技を競う、エクストリームアクション。 |
| NCAA Foot ball 06 | エレクトロニック・アーツ | 高校時代から選手を鍛えるアメリカンフットボールゲーム。 |
| dark Sectere | DIGITAL EXTREME | 宇宙が舞台のFPS、パワードスーツを着た主人公を操る。 |
| Amped 3 | 2K GAMES | スノーボードゲーム。日本名「天空」シリーズ最新作。 |
| NHL 2K6 | 2K GAMES | アメリカンフットボール団体、NHLを完全シミュレート。 |
| College Hoops 2K6 | 2K GAMES | 大学対抗であるNCAAのバスケットボールリーグを再現。 |
| Scarface: The World is Yours | ビベンディ ユニバーサル ゲームス | 映画「スカーフェイス」を題材にしたアクションゲーム。 |
| Project Delta | Playlogic | 異星人と戦う1人称視点のアクションアドベンチャー。 |

### Huxley (Webzen)



←オンライン上の架空都市で対戦&共同プレイが可能。

### Condemned: Criminal Origins (セガ)



←1人称視点のアクション。襲いかかる敵はゾンビだ。

### Tiger Woods PGA Tour 06 (エレクトロニック・アーツ)



←左右のアナログスティックを使う新システム採用。

### Full Auto (セガ)



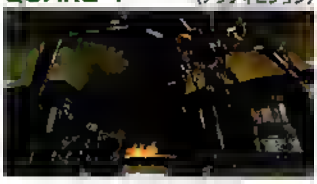
↑2種類の武器を搭載したクルマで、敵車を破壊しながら走るレーシングアクション。

### CALL OF OUTY 2 (アクティビジョン)



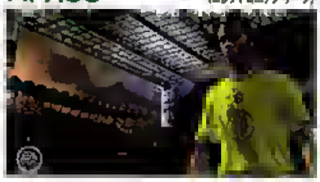
↑第2次世界大戦を舞台にしたFPS。作戦、武器、戦車などが忠実に再現されている。

### QUAKE 4 (アクティビジョン)



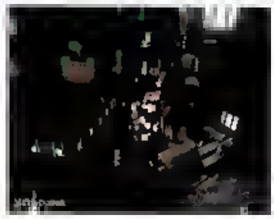
↑エリート兵士となってエイリアンと戦うFPS。戦闘用歩行メカなども登場する。

### FIFA06 (エレクトロニック・アーツ)



↑画像1枚のみの公開で、ゲーム内容など詳細は不明。続報に期待してほしい。

### Metronopme (TARSEIR)



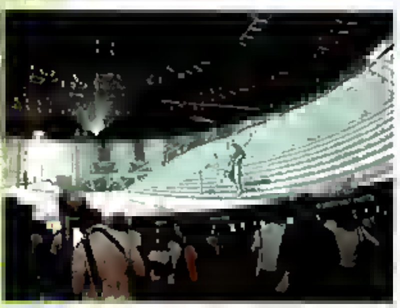
←音が謎解きのキーポイントとなるアドベンチャー。

## E3 3rd Party Booth サードパーティーのブースでもXbox 360が旋風を巻き起こす!

一方で、参入メーカーのブースに目を向けてみると、各社ともXbox 360対応ソフトの出展にとても積極的だ。すでに6タイトルを発表し、25タイトルが開発中であることを明らかにしている、世界ナンバーワンソフトメーカーのエレクトロニック・アーツ(以下、EA)のブースでは、「ニードフォースピード モースト・ウォンテッド」がプレイ可能。ほかの5タイトルについても、360度の視界で展開されるスクリーンを使って、次世代のゲームを大々的にアピールしていた。またセガは「Condemned:Criminal Origins」、「Full Auto」をプレイアブルで出展。さらに、特設シアターでは日本での発売が決定している「クロムハウンズ」などの映像も公開されたのだ。ほかにも、テクモやカプコン、ユービーアイソフトやアタリ、アクティビジョンといった、日米の有力メーカーがこぞって対応タイトルを出展。Xbox 360対応タイトルの開発が順調に進んでいることをうかがわせた。サードパーティーのブースでも、新時代のマシンパワーを存分に感じることができたE3だったのだ。



↑テクモは「DEAD OR ALIVE 4」を映像出展。毎年恒例のコスプレショウも大盛況。



↑EAブースの映像出展は迫力満点! 360度スクリーンで見る人を圧倒していた。



↑アタリは「Test Drive Unlimited」をプレイアブル出展。その映像はまるで実写!

### Topic 1 日本での展開は? 詳細は7月に発表される!

E3初日(現地時間5月18日)の夜、日本のマイクロソフトがロサンゼルス市内で、"Xbox Japan Party"を開催した。関係者への感謝を込めて開催されたこのパーティーには、ミストウォーカーの坂口博信氏、キュー エンタテインメントの水口哲也氏も出席。両氏が手がける作品の映像が紹介された。また、最後に登壇したマイクロソフトの丸山嘉浩氏から、7月にジャパンサミットを行う計画があることが明らかに。氏によると、「このイベントの中でXbox 360の日本国内展開の詳細発表と、新たなソフトラインアップを公開します!」とのこと。今年の夏、マイクロソフトがどんな驚きをもたらすのか? 期待せずにはいられない!



←坂口氏は、自身が手がけるふたつの作品を紹介。

### Topic 2 裏話も続々!? 坂口氏と丸山氏のトークセッション

E3の会期中にミストウォーカーの坂口博信氏とマイクロソフトの丸山嘉浩氏によるトークセッションが開催され、多くの来場者を集めた。坂口氏の手がける2本のXbox 360向けのRPG「ロストオデッセイ」と「ブルードラゴン」の話題が中心となったトークセッションだったが、お話の中身は坂口氏自身のRPG観や演出論などそれこそ多岐に……。「「ロストオデッセイ」はシャワーを浴びているときに思いついた」や「最近の海外産のRPGはきっちり作りこむようになりましたが、僕の作品はそれ以上に作りこみますよ!」など、坂口氏のファンならずとも興味深い話が続出。来場者にとっても大満足のセッションとなった。

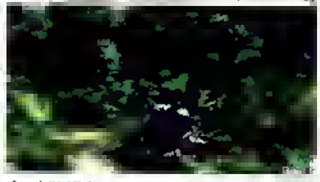


←和気あいあいとしつつセッションは進行した。



MTVの特別番組"次世代Xboxプレビュー・スペシャル"の放送を記念して、MTVジャパンのケータイ向けサイト"MTV Mobile(月額210円)"でキャンペーンを実施中! 会員向けに、Xbox 360の待ち受け画像が6月12日深夜0時までの期間限定で配信されるのだ。詳細はMTVジャパンのホームページへ。http://www.mtv-japan.com/

### Elder Scroll IV:Oblivion (2K GAMES)



⬆1人称視点のRPG。メインクエストを楽しむだけではない、自由度の高さが特徴。

### Prey (2K GAMES)



⬆『DOOM3』エンジンを採用するFPS。宇宙が舞台。

### DDGTAG (Digital Jesters)



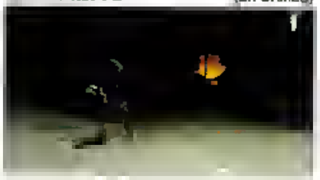
⬆ゲームジャンルはFPS。海兵隊員となり、反逆を起こした元同僚と戦うストーリー。

### DEMONIC (MAJESCO)



⬆25にもおよぶ特殊能力を持つ魔人で戦うアクション。

### NBA 2K6 (2K GAMES)



⬆NBAのスーパースターを自在に操れる、バスケットボールゲームの2006年度版。

### SAINT'S ROW (THQ)



⬆ギャングの一員となり、縄張りを広げるのが目的。

### Gears of War (マイクロソフト)




⬆アンリアル・エンジン3を採用するアクションゲーム。超絶グラフィックに注目！

### TOM CLANCY'S GHOST RECON 3 (ユービーアイソフト)



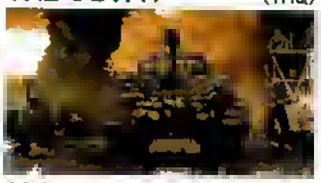
⬆特殊部隊ゴーストとなり、失踪した大統領の行方を追う。サードパーソンFPS。

### Top Spin2 (2K GAMES)



⬆前作「トップスピン」のパワーアップ版。背景グラフィックの美しさに注目。

### THE OUTFIT (THQ)



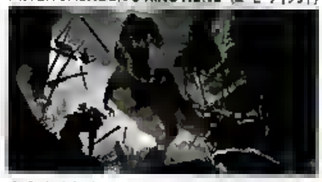
⬆舞台は第二次世界大戦。異なる能力を持つ3人の主人公を操るアクションゲーム。

### THE DARKNESS (MAJESCO)



⬆世界18ヵ国で発売されている同名コミックをゲーム化。ホラーアクションだ。

### PETER JACKSON'S KING KONG (ユービーアイソフト)



⬆主人公操作時はFPSだが、キングコング操作時はアクションに。敵はなぜか恐竜。

## 記者の目

今回のE3の主役は言わずもがな、各ハードメーカーの次世代機だ。SCEはプレイステーション3を、任天堂はコードネーム:レボリューションを正式発表。すでにテレビ番組でXbox 360を公開していたマイクロソフトは改めて本体や対応タイトルを披露した。

発表会での3ハードメーカーのスタンスはおもしろいほどに異なっていた。SCEはプレイステーション3の驚異的な能力をアピール。久多良木健社長は、「その演算能力はプレイステーション2の35倍、Xbox 360の2倍」とさまざまな数字を並び立てて、「プレイステーション3はコンピュータエンターテインメントのためのスーパーコンピューター」と表現した。

任天堂は現在のスペック争いからはある程度距離を置き、ほかとは一線を画すことを強調した。岩田聡社長は"オールアクセスゲーミング"を掲げ、独自の下位互換やネットワーク戦略を発表。現在懸念されているソフト開発費の高騰化、ゲーム人口の減少などの問題をも、レボリューションで解決していく構えのようだ。

一方、マイクロソフトは一貫して"ソフトありき"の姿勢を示していた。日本市場向けタイトルとして、坂口博信、岡本吉起、水口哲也などビッグネームを並べ、まず日本のユーザーをひきつけた。そして会場では、Xbox 360用タイトル7作品をプレイアブルで出展し、映像出展を含めると40タイトルをも公開。ハードの影が薄れるくらい、ソフトで次世代機の可能性を提示。それは世界のゲームユーザーを魅了するに十分な内容だった。

現行Xboxの発表時を振り返ると、驚異的なスペックばかりが目立っていたように思える。それに比べると、マイクロソフト陣営は明らかに戦略を変えてきた。同社のロビー・バック副社長が発表会で、「Xbox 360で10億人のユーザーを獲得したい」と語っていたが、"ソフトありきの姿勢"が強力な起爆剤になる可能性は非常に高い。



⬆[illegible]良木健社長[illegible]発表されたプレイステーション3。Xbox 360のライバルだ。

## 本誌編集者が語る！ 見て触って感じたE3！



### 松井ムネタツ
**こんなにたくさん遊べる状態で出展されるとは！**

次世代ゲーム機がひととおり発表されたわけだが、開発機上とはいえプレイアブル出展だったのはXbox 360のみ。このインパクトは大きかった。それから、北米市場は現行機もまだまだ元気だなということを再確認。日本でももう少し現行機で新作が出てくれるとうれしいんだがなー。おもしろそうなタイトルがいっぱいあったし。



### ノリック
**海外タイトルはすごかったですよ！（例外もあるけど）**

Xbox 360タイトルを重点的に取材してきたわけだが、その中で感じたことは、"海外タイトルのレベルの高さ"。『Gears of War』を筆頭に、『QUAKE 4』『GHOST RECON 3』には、これぞ次世代だと感じさせられました。洋ゲーはあまり好きでないが、これほどのものを見せつけられると、ヤル気にもなるものです（苦笑）。



### エンドウ
**当然のことだけど実際に動いている映像は数倍壮絶！**

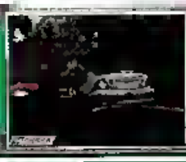
現行機のモノをさらに引き締めた感じの360コントローラーは、無理なく手になじんで好感触。中央のクリスタルボタンは意味なく押しまくりたい！ 360の映像はどれも流石だったけど、昨年同様、凄惨なFPS＆アクション系が目に余ったのはちょっと残念。『Kameo』みたいな色調の目にやさしいタイトルも、もっともっと希望！



### 古屋陽一
**日本での苦戦を経てひと回り大きくなったXbox 360に期待**

かくして3陣営の新ハードが出揃った！ 並べてみて実感するのは、Xbox 360の順調さ。ほか陣営も次世代機を発表したが、発売日はいずれも2006年。それをあえてこのタイミングで発表するのは、次世代機競争は、Xbox 360のペースで進んでいる証。"先手必勝"というわけではないけれど、このアドバンテージは大きいのではないか。

## Xboxソフト売上ランキング TOP10



昨年のE3で発表され、話題を振り撒いてきた「Forza Motorsport」が1位に。とはいえ、そのしっかりとしたゲーム内容を考えると、もうひと伸びを期待したいところ。「スパイクアウト」と「Fable」は、たしかなゲーム性が評価されて堅実な伸び。最近のXbox市場を考えると、スマッシュヒットと言っていいだろう。映画が原作の「コンスタンティン」は、マルチタイトルゆえか、少し伸び悩み。

| 今回順位 | 前回順位 | タイトル名 | メーカー名 | 発売日 | 販売本数 | 累計販売本数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | — | Forza Motorsport | マイクロソフト | 5月12日 | 3096 | 3096 |
| 2 | 2 | スパイクアウト バトルストリート | セガ | 3月24日 | 1840 | 9743 |
| 3 | 1 | Fable | マイクロソフト | 3月17日 | 1626 | 10812 |
| 4 | 4 | トム・クランシーシリーズ スプリンターセル:パンドラトゥモロー | ユービーアイソフト | 4月7日 | 1020 | 2473 |
| 5 | 3 | トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー | ユービーアイソフト | 3月10日 | 840 | 3852 |
| 6 | 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2002 | SNKプレイモア | 2月24日 | 641 | 1742 |
| 7 | — | コンスタンティン | マーベラスエンターテイメント | 4月21日 | 593 | 593 |
| 8 | 7 | OutRun2 | セガ | 1月27日 | 405 | 8136 |
| 9 | 6 | スター・ウォーズ リパブリックコマンド | エレクトロニック・アーツ | 2月17日 | 343 | 3538 |
| 10 | 10 | マズルフラッシュ (Xbox プラチナコレクション) | マーベラスインタラクティブ | 3月24日 | 201 | 746 |

集計期間：4月11日～5月15日
※このランキングはP112に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

### 週ごとの売上TOP5

**1週目Best5** 集計期間：4月11日～4月17日

| 順位 | タイトル | メーカー | 販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | スパイクアウト バトルストリート | セガ | 540 |
| 2 | トム・クランシーシリーズ スプリンターセル:パンドラトゥモロー | ユービーアイソフト | 477 |
| 3 | Fable | マイクロソフト | 423 |
| 4 | トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー | ユービーアイソフト | 170 |
| 5 | [illegible] | SNKプレイモア | 119 |

**2週目Best5** 集計期間：4月18日～4月24日

| 順位 | タイトル | メーカー | 販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | スパイクアウト バトルストリート | セガ | 430 |
| 2 | Fable | マイクロソフト | 333 |
| 3 | コンスタンティン | [illegible] | 275 |
| 4 | トム・クランシーシリーズ スプリンターセル:パンドラトゥモロー | ユービーアイソフト | 192 |
| 5 | トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー | ユービーアイソフト | 112 |

**3週目Best5** 集計期間：4月25日～5月1日

| 順位 | タイトル | メーカー | 販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | スパイクアウト バトルストリート | セガ | 405 |
| 2 | Fable | マイクロソフト | 323 |
| 3 | トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー | ユービーアイソフト | 182 |
| 4 | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| 5 | トム・クランシーシリーズ スプリンターセル:パンドラトゥモロー | ユービーアイソフト | 130 |

**4週目Best5** 集計期間：5月2日～5月8日

| 順位 | タイトル | メーカー | 販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | Fable | マイクロソフト | 332 |
| 2 | スパイクアウト バトルストリート | セガ | 297 |
| 3 | トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー | ユービーアイソフト | 262 |
| 4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2002 | SNKプレイモア | 182 |
| 5 | コンスタンティン | マーベラスエンターテイメント | 127 |

**5週目Best5** 集計期間：5月9日～5月15日

| 順位 | タイトル | メーカー | 販売本数 |
|---|---|---|---|
| 1 | Forza Motorsport | マイクロソフト | 3096 |
| 2 | Fable | マイクロソフト | 215 |
| 3 | スパイクアウト バトルストリート | セガ | 168 |
| 4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2002 | SNKプレイモア | 117 |
| 5 | トム・クランシーシリーズ [illegible] | ユービーアイソフト | 114 |

### ハード販売台数

| 期間 | 台数 |
|---|---|
| 4/11～4/17 | [illegible] |
| 4/18～4/24 | [illegible] |
| 4/25～5/1 | [illegible] |
| 5/2～5/8 | [illegible] |
| 5/9～5/15 | [illegible] |
| 総販売台数(4/11～5/15) | [illegible] |

累計販売台数
46万7638台

## Xbox読者の期待ランキング TOP10

「code Cronus」の牙城は揺るがず。じわじわと順位をあげてきた「ジェイドエンパイア」にも注目。Xbox 360タイトルが発表された次号の動きが気になる。

| 今回順位 | 前回順位 | タイトル名 | メーカー名 | 発売日 | 支持率 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題） | テクモ | 未定 | 47.4 |
| 2 | 4 | ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～ | マイクロソフト | 6月16日 | 28.8 |
| 3 | 2 | Sudeki～千年の暁の物語～ | マイクロソフト | 7月14日 | 22.4 |
| 4 | 5 | ビートダウン | カプコン | 2005年秋 | 21.4 |
| 5 | 6 | KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX | SNKプレイモア | 6月23日 | 19.9 |
| 6 | 7 | CAPCOM FIGHTING Jam | カプコン | 6月16日 | 13.4 |
| 6 | — | Conker：Live and Reloaded | マイクロソフト | 6月30日 | 13.4 |
| 8 | 10 | カメオ：エレメンツ オブ パワー（仮題） | マイクロソフト | 2005年 | 7.0 |
| 9 | — | コール オブ デューティ：ファイネスト アワー | コーエー | 未定 | 6.5 |
| 10 | — | MASTER SLAVE | TAKYO | 未定 | 4.5 |

※本誌6月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：4月11日～5月10日）
※支持率の数字はパーセントです。

## Xbox読者が選ぶ TOP20

さほど目立った動きが見えないなか、「Fable」が7位に躍進！今後どこまでTeam NINJA作品と「Halo」シリーズに食い込んでいくのか楽しみなところ。

| 今回順位 | 前回順位 | タイトル名 | メーカー名 | 発売日 | 得票数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | DEAD OR ALIVE Ultimate | テクモ | 2004年11月3日 | 67 |
| 2 | 2 | Halo 2（ヘイロー2） | マイクロソフト | 2004年11月11日 | 58 |
| 3 | 3 | NINJA GAIDEN | テクモ | 2004年3月11日 | 55 |
| 4 | 4 | DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball | テクモ | 2003年1月23日 | 52 |
| 5 | 5 | Halo（ヘイロー） | マイクロソフト | 2002年4月25日 | 49 |
| 5 | 6 | DEAD OR ALIVE 3 | テクモ | 2002年2月22日 | 49 |
| 7 | 18 | Fable | マイクロソフト | 3月17日 | 32 |
| 8 | 7 | OutRun2 | セガ | 1月27日 | 23 |
| 9 | 8 | パンツァードラグーン オルタ | セガ | 2002年12月19日 | 19 |
| 10 | 14 | グランド・セフト・オート ダブルパック | カプコン | 2004年7月29日 | 16 |
| 11 | 17 | Project Gotham Racing 2 | マイクロソフト | 2003年11月20日 | 15 |
| 12 | 12 | スパイクアウト バトルストリート | セガ | 3月24日 | 12 |
| 13 | 9 | METAL WOLF CHAOS | フロム・ソフトウェア | 2004年12月22日 | 11 |
| 13 | 15 | 鉄騎 | カプコン | 2002年9月12日 | 11 |
| 13 | 19 | CRAZY TAXI 3 High Roller | セガ | 2002年7月25日 | 11 |
| 16 | 10 | JSRF ジェットセットラジオフューチャー | セガ | 2002年2月22日 | 9 |
| 16 | 11 | ソウルキャリバーII | ナムコ | 2003年3月27日 | 9 |
| 18 | 12 | ファントムダスト | マイクロソフト | 2004年9月23日 | 8 |
| 18 | 13 | キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～ | ジャレコ | 1月27日 | 8 |
| 18 | 16 | O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～ | フロム・ソフトウェア | 2003年12月25日 | 8 |

※本誌5月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

NEW GAME

# CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

5月12日～6月23日

| 発売日 | 発売中（5月12日） | 6月16日発売予定 | 6月16日発売予定 |
|---|---|---|---|
| 作品 | Forza Motorsport | CAPCOM Fighting Jam | ジェイド エンパイア ～翡翠の帝国～ |
| |  |  |  |
| | マイクロソフト | カプコン | マイクロソフト |
| | レース Live対応 | 格闘アクション Live対応 | アクションPRG |
| | 7140円［税込］ | 5040円［税込］ | 7140円［税込］ |
| | ち密な物理計算を行って、いままでにないリアルな挙動、リアルなレースを体験できる本作。チューニングやデザイン変更などのカスタマイズ要素もふんだんに盛り込まれている。Xbox Liveで世界中のプレイヤーとマルチ対戦が可能だ。 | 『ストII』シリーズや『ヴァンパイア』シリーズなどの異なる戦闘システムを持った人気キャラたちが、タッグを組んでチームバトルを行う。攻めと守りのシステムが入り乱れる、異種格闘技戦的なバトルも魅力。Xbox Live対応で、最強を目指して闘えるぞ。 | 開発は優良RPGを多く生み出しているバイオウェア社が担当。古代中国をモチーフにした神秘的な世界が舞台となり、選択肢による会話によって、物語が変化するぞ。戦闘は格闘アクション風。30種以上用意された各スタイルを学び、最強の戦士を目指せ。 |

## 批評家

### 松井ムネタツ



というわけで、この原稿はE3が開催されているロサンゼルスのホテルで書いてます。SCEに任天堂、そしてマイクロソフトと各社が次世代ゲーム機を発表した。先陣を切って2005年末発売となるXbox 360は、そのままぶっちぎって独走となるのか、それとも……!?　本誌編集長。

- **Forza Motorsport　9**：シミュレータ系のレーシングゲームは苦手な人でも、しっかり楽しめる作りになっているのはうれしい配慮。初心者ならそれなりに、マニアならどこまでも追求できるおもしろさがある。敵車の挙動など、細かい部分で不満はあるものの、ここまで作り込まれているならそれも帳消し！
- **CAPCOM Fighting Jam　6**：PS2版の発売から半年、ようやくXbox版が登場。オンライン対戦の追加、価格もお求めやすく5040円［税込］とうれしい部分も多数あるが、やはりもう少し旬な時期に出てほしかったのは正直なところ（今年の闘劇も終っちゃったし）。カプコン対戦格闘好きなら、買っておくべき1本ですな。
- **ジェイド エンパイア　8**：『SW:KOTOR』で米国のゲーム賞を総なめにしたBIOWAREが開発しているとあっては期待せずにはいられないんだけど、やや難解なストーリーと単調なアクションシーンに、序盤は退屈気味。一種独特なノリがあり、これを楽しめるかどうかも人を選びそう。完成度は非常に高いのだが……。

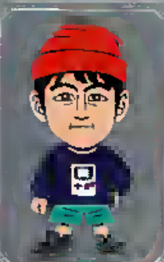
### 石井ぜんじ



最近のXboxタイトルをプレイしていると、海外ゲームのレベルの高さに驚く。とくにFPSの完成度は高い。しかし別のジャンルになると、アクション要素がうまく活かされていないものが目立つ。アクション性とストーリー性の融合には、まだまだ進化する余地がありそうだ。

- **Forza Motorsport　7**：非常に硬質な印象を残すレースゲーム。コース、車種とも豊富に用意され、走りながら新車種を獲得していくシステムはわかりやすい。シミュレーションとしてち密に作られており、チューニングも細かく設定できる。ただあまりにオーソドックスで、いまひとつ突き抜けた要素に乏しい。
- **CAPCOM Fighting Jam　6**：カプコンの人気格闘シリーズのキャラクターが、夢の対決をくり広げる。もともとのキャラクターの完成度が高いので、見栄えや動きはよくできている。しかし本来違うゲームシステムのキャラを戦わせるのには無理を感じる。オンライン対戦を楽しむには、対戦バランスが気になるところ。
- **ジェイド エンパイア　7**：東洋的な世界観を掘り下げ、その精神性や文化まで踏み込んでいるのは評価できる。その設定の確かさが、ドラマチックな展開を生んでいる。そのいっぽう、アクションは中途半端で、爽快感に乏しい。ストーリー展開のテンポもやや遅く感じられる。世界観にどっぷりと浸りたい人にお薦め。

### ローリング内沢



おおー、ついに発表されましたねXbox 360。白いボディーカラーが眩しい～。現行機のちょっとヤボったい（失礼！）デザインに比べるとかなりスタイリッシュに。というかパソコンみたい、というのが第一印象。ともあれ、どんなおもしろいゲームで遊べるのかがいちばん重要。期待してます。

- **Forza Motorsport　9**：近ごろのリアル指向のレースゲームとして見てみればオーソドックスだが、安心して楽しめるシステム。しかしながらAI育成やオンライン対戦など特出した部分も多く、非常にやり込みがいのある内容。各種インターフェイスも使いやすく操作性もよい。全体的に遊びやすい作りが好印象。
- **CAPCOM Fighting Jam　7**：ボスキャラも使用可能になってアーケード版でやり込んだ人も、新たな気持ちで楽しめる。さきに発売されたプレイステーション2版より安価、そのうえXbox Liveに対応し、家にいながら全国の猛者と対戦できるのはうれしい部分。ネット対戦を重視した、便利で多彩なネットワークメニューも◎。
- **ジェイド エンパイア　8**：会話能力を上げ会話だけで敵を説き伏せたり、さまざま武術スタイルで敵を一掃したりと、プレイヤーによって異なる遊びかたができる幅の広いシステム。壮大なストーリーも魅力的。この世界観にハマれれば間違いなく楽しめる。テイストやメッセージ内容など比較的大人向けの作品かな。

### 戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章＆漫画書きです。新ハード情報をどこ吹く風とばかりに、メガドライブという古いゲーム機用のソフト「ロードラッシュ3」に夢中の日々。こんなことというのもアレですが、ゲームのおもしろさって、グラフィックの質とは無関係ですよね。

- **Forza Motorsport　8**：衝突orコースアウト時の車体挙動に"ままならぬ現実っぽさ"を感じるものの、ゴキゲンなマシンで気持ちよく走れれば満足……という浅いファンのニーズにも対応する、度量の大きい諸システムは好印象。各人のレベルで「アジャストしていく楽しさ」を実感できる、至高のクルマゲー。
- **CAPCOM Fighting Jam　6**：カプコンの一連の2D対戦格闘ゲームを"ハロープロジェクト的"に楽しんでいる人向け……といったらヘンですが、いざ単体ソフトとして接したときに、コレという特徴に欠けるのも確か。「けっきょく格ゲーなんてどれもいっしょ」という開き直りの姿勢があって、はじめて高みに上れるのかも。
- **ジェイド エンパイア　8**：ゲーマーの浅はかな思惑とは無関係に存在し、独自の時を刻んでいるかのようなゲーム世界の居心地は新鮮。妙に婉曲したセリフ回しなど、ローカライズが小慣れていないころの洋ゲー臭さも十分で、"異世界観光気分"を存分に味わえます。戦闘シーンはミニゲーム感覚で気楽に楽しんで吉。

| TOTAL POINT | Forza Motorsport | CAPCOM Fighting Jam | ジェイド エンパイア |
|---|---|---|---|
| | 33POINT | 25POINT | 31POINT |

イラスト：荒井清和

つぎのページへつづく

6月23日発売予定

## KOFマキシマムインパクト マニアックス

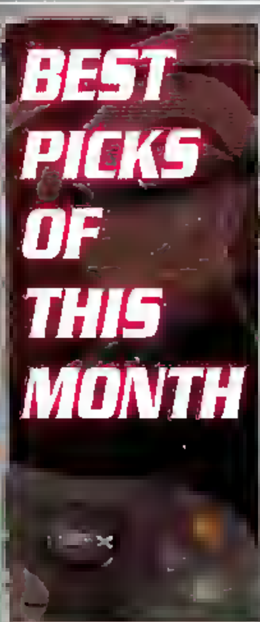


SNKプレイモア

対戦格闘　Live対応

5040円［税込］

PS2で発売されていた作品のパワーアップ版。Xbox Live対応で全国の猛者と戦えるのはもちろん、好きな視点からキャラをじっくり見られるマルチアングルなどを追加している。おなじみの2D格闘が3Dになり、より白熱したバトルを展開する！

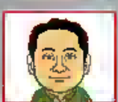



今月はこれを買え！


松井ムネタツ

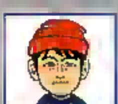
2Dっぽい要素もありながら3Dな対戦格闘。操作感覚などこれまでの『KOF』とはだいぶ毛色が違うものの、鬼のようなコンボをたたき込めたりとこれはこれで楽しみがある。PS2版にはない追加要素もいろいろ入っているが、基本的にはどれもファン向けと感じた。

すでに発売中だけど『Forza Motorsport』は買って損ナシのタイトルじゃないかと。『ジェイドエンパイア』はちとクセあり。アクの強いRPGなので、そこを楽しんだもの勝ちかな。対戦格闘2本は、どちらも安心して遊べる感じ。お好みのほうをどぞ。


石井ぜんじ

メジャーな2D対戦格闘シリーズの3D版。2D独特のキャラクターを、うまく3Dに落とし込んでいる。2D格闘の3D化としては、非常にレベルの高い仕事をしているのではないだろうか。対戦となるとやや大ざっぱな印象は否めないが、知人とオンライン対戦を楽しむにはいいだろう。

今月はジャンルが異なる作品が集まったので、同列には比較しにくい。このなかで異色なのが、アジアンテイスト爆発の『ジェイドエンパイア』。西洋人が考える東洋の神秘とは何か？　その答えを知りたい人はぜひプレイしてみよう。


ローリング内沢

キャラクター鑑賞や画面撮影など、同名作品に追加要素を詰め込んだパワーアップ版。格闘ゲームとしての爽快感や迫力、テンポのよさ、操作性などは◎。とくに攻撃がヒットしたときの効果音やスピード感がとても心地よい。比較的初心者でも連続技が出しやすく、見た目が派手なのも◎。

レースゲームファンなら迷わず『Forza Motorsport』。緻密に描き込まれたグラフィックは必見。目でも楽しめる作りに。『ジェイドエンパイア』はちょっとクセがあるけど、その世界観やシステムにハマればどっぷりと楽しめる作品かと……。


戸塚伎一

従来シリーズのシステム面に惚れこんでいたファンは複雑な気持ちかもしれませんが、3D空間ならではの位置取り合戦をしつつ、魅力的なキャラを簡単操作で生き生き動かせるのは、単純に楽しいものです。お色気表現もストレートで、個人的には某人気作品よりもツボに入りました(笑)。

わかりやすい魅力に欠けるため大々的にオススメはしませんが、ゲームを"FREEな気持ち"で楽しめる人だったら『ジェイド』でまったりできるはず。『KOF』は、3D格ゲーとしては『ファイターズインパクト』以来の個人的ヒット。Live対戦用に買います。

31 POINT

# 決して穴埋めではない！ 先取りプレイインプレッション

## ジェイド エンパイア　～翡翠の帝国～

マイクロソフト　アクションPRG　●6月16日発売予定　●7140円［税込］

### うまくいえないんだけど、いい感じです

クロスレビューをはじめて3年あまりになるが、たいていのソフトの場合、ちょっとプレイすると、自分の好みかどうか、どんなユーザー層にオススメしているのかを、おぼろけにイメージする。それを足掛かりにして以降の一連の作業を進めていくわけだが、この『ジェイド エンパイア』の場合、すでにレビューを書き終えたいまでも、自分自身、けっきょく気に入ったのかそうでないかが、よくわからない。でもひょっとしたら、この何とも言えぬ感じが『ジェイド エンパイア』の強烈な個性で、それにすっかり洗脳されてしまっているのかもしれない。

プレイを始めてまず面食らったのが、いちばん最初に話しかけたキャラとの会話がいきなり長びいたこと。ただ一方的に相手が話し続けるのではなく、画面からはみ出すほど項目数のあるメッセージ選択機会が何度も挿入され、さながらひと昔まえの推理アドベンチャーゲーム風。こんな調子でどのキャラとも会話していくのかと心配(？)していたら、そこそこの主要人物だけのようでまずはひと安心(プレイした範囲での割合は3：7。確率的には決して低くないが)。

といいつつも、相手に対してどのような感情を抱いているかを示す場面では、挑発心や敵意をむき出しにする選択肢のテキストが、けっこう楽しみだったりする。もったいぶった言い回しながらグサリと刺すポイントにぬかりはないあたりは"海外テイスト"全開といったところ。あまりに露骨な選択肢にカーソルを合わせているときには主人公キャラの表情に"殺気"が宿るなどの演出の細かさ、プレイヤーが取捨選択する主人公の性格傾向によってゲーム中でできることが若干変化する柔軟性を含めて、ダラダラと続く会話シーンは『ジェイド エンパイア』の"味"のひとつといえる。

アクションRPG、というくらいだから、戦闘に関するシステムまわりも重要な要素。最初のうちこそ人間どうしの組み手のようなものだが、武器を手に入れ、魔法や変身などの変則的な戦闘スタイルが増えていき、さまざまな特性をもった人外の魔物と戦うようになってくると、状況に応じたスタイルに切り替えながらの戦闘が必須になってくる。一般的にいうところのHP(体力)やMP(魔法ポイント)に加え、"集中力"なるパラメーターにも気を遣いながらの戦闘は、なかなか楽しいものだ。また、そうして戦闘を重ねるうちに戦闘能力を高める機会が何度も訪れるわけだが、どの項目をどれほど強化するかはプレイヤーの任意。各人のこだわりに委ねられている……というよりは、じわじわと成長していく過程を身をもって体験するための処置なのだろう。

ゆったりと流れる時間の中、慌てることなくマイペースにすすめていく……それが本作を愉しむ秘訣のような気がする。そうすれば、突然縦スクロールシューティング形式のミニゲームなんかが始まっても、平然としていられるはずだから。　（戸塚伎一）



⬆舌までモデリングされているほどリアル指向な人物グラフィックは、好みのわかれるところか。

⬇大陸の息吹をいっぱいに感じるフィールドグラフィックは、たまにぼんやり眺める価値あり。





ティアリングサーガシリーズ
ベルウィックサーガ
6/10号
好評発売中
特別定価350円[税込]
半熟英雄4 ~7人の半熟英雄~
イリスのアトリエ エターナルマナ2
SDガンダム Gジェネレーション DS
ナムコ クロス カプコン
FF XII ファイナルファンタジーXII
最新映像
ファミ通




ファミ通PS2
プレイステーション2
表紙&別冊付録
ティアリングサーガシリーズ
ベルウィックサーガ
別冊付録
イリスのアトリエ エターナルマナ2
6月10日号
好評発売中!!
特別定価540円[税込]
©2005 ENTERBRAIN, INC.



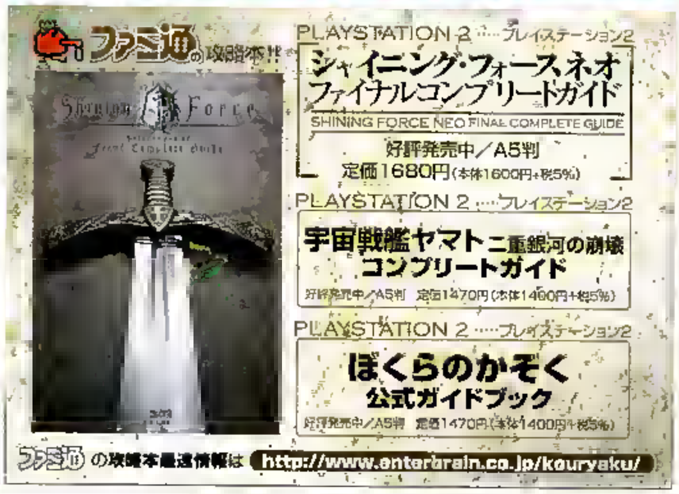

ファミ通キューブ+アドバンス
7月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
夏まで待てない
9大新作総まとめ
ビックリ付録!!
ポケモンXD と
チェンジングカード!!
©2005 KONAMI ©Nintendo




絶賛発売中だよ～!!
表紙は、
ARCADIA
機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー
機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
サムライスピリッツ 天下一剣客伝
決勝戦リポートを大掲載!!
http://www.arcadiamagazine.com/




限界突破140分! ゲーム番組ギッシリのDVDビデオマガジン!
ファミ通Wave DVD
7月号
DVD VIDEO
特報!! 新着映像大収録!
ソウルキャリバーIII
バラエティも大充実!
アメリカザリガニの キカイノカラダ
新たな"鬼"が、ついにその姿を現した!
新鬼武者 DAWN OF DREAMS
絶賛発売中!!
価格980円(税込)

ファミ通の攻略本!!
PLAYSTATION 2 ……プレイステーション2
シャイニング・フォース ネオ ファイナルコンプリートガイド
SHINING FORCE NEO FINAL COMPLETE GUIDE
好評発売中／A5判
定価1680円(本体1600円+税5%)
PLAYSTATION 2 ……プレイステーション2
宇宙戦艦ヤマト 二重銀河の崩壊 コンプリートガイド
好評発売中／A5判 定価1470円(本体1400円+税5%)
PLAYSTATION 2 ……プレイステーション2
ぼくらのかぞく 公式ガイドブック
好評発売中／A5判 定価1470円(本体1400円+税5%)
ファミ通の攻略本最速情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/




ファミ通の攻略情報がケータイで読める
アクセスURL ▶ http://www.famitsu.net/access/berwick/
QRコードでらくらく今すぐアクセス!
ティアリングサーガシリーズ
Berwick Saga
ベルウィックサーガ
ゲーム情報、ムービー他 無料コンテンツ配信中!
ファミ通 攻略館
月額315円[税込] 攻略情報随時更新!
モバイル ファミ通
月額210円[税込] 毎日配信!



# NINJA GAIDEN BLACK





「NINJA GAIDEN」のハリケーンパックの内容を再構成したソフトが発売される。サービス過剰なまでの本作の内容を、わかっている限り詳しくお伝えしていこう。

| | |
|---|---|
| ニンジャガイデン ブラック | アクション |
| テクモ | Team NINJA |
| 今秋発売予定 | 未定 |
| HDTV、5.1ch | |
| 6月 | 未定 |
| 未定 | —— |

## ファン待望のハリケーンパック完全版&新コンテンツ満載で登場!

本編発売後も、充実したダウンロードコンテンツ(ハリケーンパック)で盛り上がった『NINJA GAIDEN』。そのダウンロードコンテンツの内容を、ディスクにまとめたのが本作だ。しかし単にそのまま収録しただけではない。ハリケーンパックの内容をリニューアルし、本編に再構成。さらにミッションモードを追加、あの伝説のゲーム『忍者龍剣伝』まで収録されるという。ダウンロードできなかったプレイヤーだけでなく、遊び尽くしたプレイヤーにも見逃せないタイトルとなっているぞ。

⬇これまでとはまったく違った配置で、新たに追加された敵が登場。楽しさのレベルもさらにアップ。





⬆ボスの放つレーザービームを避け、反撃できるか。新たな戦いの幕がここに開く。

### ハヤブサを追い、続々と集結する新たなモンスター!



⬇元祖『忍者龍剣伝』のコスチュームで、キャットと戦うハヤブサ。



⬆ふたつの鎖を持つ強敵、ディノ。その動きを見切って、スキを見つけ、反撃することはできるか。食らうとダメージが大きいぞ。

### ハリケーンパック1、2とは?

ダウンロードコンテンツとして供給された新バージョン。このバージョンを使用して世界大会も行われた。ハリケーンパック1は技や武器が追加され、新しい敵が登場する。ハリケーンパック2は新ボスが追加され、移動要素がなくボスとの戦いが連続した作りとなっている。

"進化"其の壱

## ハリケーンパックを再構成 本編が完全リニューアル

ダウンロードコンテンツとして世界に配信された、ハリケーンパックVolume1と2を本編に再構成。ハリケーンパック用に開発された最新のカメラシステムや新武器である無双新月棍をプレイヤーが使うことができる。もちろん、ディノやイシュタロスといった強敵も登場するぞ。ダウンロードできなかったプレイヤーは、この機会を逃さずプレイしてみよう。

➡ハリケーンパック2のムチ女、イシュタロスも登場するぞ。



"進化"其の弐

## 新難易度、新規ムービーの追加

難度の高さが賛否両論を呼んだハリケーンパック。しかし本作では、NINJA DOGと、MASTER NINJAという新たな難易度設定が追加される。難易度によって、敵の配置や種類も変わるとのことだ。ただし、もっともやさしいNINJA DOGでプレイするには、なんらかの"屈辱的な儀式"が待っているらしい。新ムービーでストーリーが強化されているのも見逃せないぞ。



←炎の弾を飛ばし、ガードもはじき飛ばす騎士。こんな強敵が、どんなシチュエーションで登場するか気になるところ。



難度は5段階!
忍犬に身をやつし、
地べたを這うもよし

↓元祖『忍者龍剣伝』の衣装をまとい キャッツと戦う。



↑下水道で襲いかかる新たな敵。この敵はハリケーンパック2に出現し、機敏な動きで連続攻撃を仕掛けてきた。この場所の敵も、難易度によって変化するのだろうか?



あやねの身にいったい何が……。

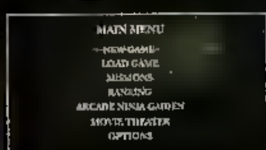
➡あやねを介抱するハヤブサ。彼女はいったい誰に襲われたのだろうか? 想像を膨らませて待て。

"進化"其の参

## ミッションモードの追加

ミッションモードは、さまざまなシチュエーションバトルの集合体だ。約100種類と膨大な数のミッションがあり、いつでも自由に選んで戦えるぞ。ハヤブサと同等の能力を持つ忍者とのバトルや、レイチェル護衛ミッションなど、本編ではとうてい体験不可能なミッションが盛りだくさんだ。



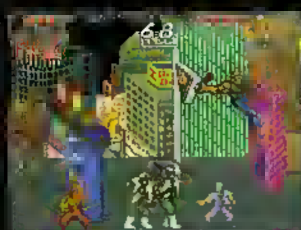



←↑メインメニューからミッションモードが選べる。ハヤブサと同等な忍者と戦う特殊ミッションもあるのだ。

"進化"其の四

## アーケード版『忍者龍剣伝』を収録

おまけ要素として、1988年に発売されたアーケード版『忍者龍剣伝』(海外版は「NINJA GAIDEN」)を収録。棒を使って大車輪をしたり、体術を駆使するスタイルは、この作品をベースにしている。ハヤブサの使う首切り投げも、この作品が元祖なのだ。家庭用への完全移植は今回が初となる。



➡ふたり同時プレイが可能。力士などの敵が出現する。




➡緊張感高まるコンティニュー画面の演出が印象的だ。

Team NINJA 板垣伴信氏を直撃

## あの地獄の先を見てみたい人へ

——単なるハリケーンパック収録版ではないんですか?

**板垣**　確かに作り始めこそXbox Liveにつなげていないユーザー向けというのが第一義だったんですが、ただそれだけじゃつまらなくなって、けっきょくいろいろやってます。Xbox Liveを通じて、『NINJA GAIDEN』は劇的に進化していったわけですが、それらを盛り込んだのはもちろん、いまの僕らの考えかたや最新の技術、遊びをいろいろと入れてます。

要するに、『NINJA GAIDEN』の最終形ということですね。

——すでにハリケーンパックをプレイしたユーザーも楽しめると。

**板垣**　そうじゃないと意味がないし、じつはそのために作ってる部分も大きいです。悪い癖なんでしょうけど、けっきょく、やれることはやらないと気が済まなくなるという。このゲームを遊びつくしてくれたファンには感謝していますし。あの地獄の先を見てみたい人も多いでしょ?(笑)

——新たなストーリーシーンが加えられるようですが、これは?

**板垣**　ストーリーに関してはもう完結していますから、そこに何を加えても蛇足になります。なので新たなストーリーではなく"シーン"というのが正しいです。こういうのがあったらうれしいなぁというシーンをいくつか導入しています。

——『DOA4』もある中、開発は大変なのではないでしょうか?

**板垣**　これは『NINJA GAIDEN 2』のスタッフが作っているので大丈夫ですよ。本当にエッセンシャルな部分しか僕はディレクションしてませんし。『2』はもうだいぶまえから作ってるんですけど、やっぱり『2』に行くまえに現世代機でできることを全部やり切りたいという。Team NINJAのアクションゲームの力をこのタイミングでもう一度世界に示しておこうということです。だからこのゲームを遊んだ人は、ぜひともハガキ等で意見をください。皆さんのご意見が『NINJA GAIDEN 1』の完成形を産み出す契機のひとつになったように、この『Black』に対してのご意見も同じです。ちゃんと次世代のアクションゲーム『NINJA GAIDEN 2』につなげていきますので。

あといま言っておくべきこととしては、難易度を2レベル増やしているということです。このゲームの難易度が増えるというのは遊びが増えるのと同じことですから楽しいですよ。ひとつはMASTER NINJAレベルで、さっき言った地獄の先ですね。もうひとつはNINJA DOGレベル。これはイージーモードではないですから間違えないでください。あくまでNINJA DOG、負け犬モード。ある儀式を経ないと選べないんですけど、けっこうおもしろくなりそうですので、お楽しみに(笑)。

緊急速報!!

# TECMO CLASSIC ARCADE

テクモ クラシック アーケード

## 伝説のテクモゲームが満載！





| | |
|---|---|
| テクモ クラシック アーケード | アクション |
| テクモ | テクモ |
| 今秋発売予定 | 未定 |
| 未定 | 未定 |
| 非対応 | 未定 |
| 未定 | —— |

**Xboxを支えるビッグタイトルを生みだしてきたテクモ。本作はそのテクモが、80年代にリリースした名作を多数収録。オールドファンには決して見逃せない一品だ。**

## テクモのスピリットをギュッと凝縮！ 歴史を刻んだ11タイトルを収録

近年は80年代アーケードのヒット作がまとめられ、家庭用でリリースされる場合が増えている。Xboxで精力的に活動しているテクモだが、かつてはゲームセンターを主戦場とし、いくつもの優れた作品を世に送りだしてきた。本作は、その当時の作品が11タイトル収録されている。

すでにプレイステーション2では『テクモヒットパレード』がリリース済み。しかし本作には新たに『アルゴスの戦士』『スイマー』『雷牙』『テクモボウル』が加わった。とくに『アルゴスの戦士』はファンが多く、待ち望まれていたタイトルだろう。オールドゲーマーはもちろん、ゲームの歴史に興味があるユーザーにもお薦めしたいタイトルだ。



ゲーム業界の生き字引 石井ぜんじが語るテクモ

### いつの時代も変わらない果敢なチャレンジスピリット

『DOA3』や『DOAX』など、近年Xboxを主戦場のひとつとして活躍しているテクモ。時流に流されず、ゲームの内容にとことんこだわって作り続けてきた歴史が、いまのテクモを支えている。

このメーカーは、日本のゲーム会社のなかでもかなりの老舗である。その母体は1960年代に設立されており、当初はアミューズメント機器の販売、遊戯施設の運営などを中心に活動していた。

自社開発ゲーム第1号は、1981年の『プレアデス』。しかし当時のプレイヤーに"テーカン"のブランドを広めたのは、1984年の『スターフォース』であった。大ヒットゲーム『ゼビウス』(ナムコ)の呪縛を脱し、地上・空中を問わず爽快に撃てるゲーム性は、シューティング好きのプレイヤーに絶大な支持を受けた。

その後テーカンは1986年にテクモに改称するが、この時期が最初の黄金期だったといえるだろう。アーケードでは『テクモカップ』『アルゴスの戦士』と名作を立て続けにリリース。『ソロモンの鍵』は『マイティボンジャック』とともに、ファミリーコンピュータへの移植で大成功をおさめた。

1987年には、『NINJA GAIDEN』(Xbox)の元祖とも言うべき『忍者龍剣伝』を発売する。以降自社開発作品は少なくなっていくが、セイブ開発の『雷電』シリーズ、NMKの『雷竜』など他社開発の良作を世に送りだした功績も忘れてはならない。1991年には自社開発の『雷牙』を発表するが、これは『ストリートファイターII』とぶつかってしまう。良作ながら、対戦格闘ブームと正面からぶつかったのは不幸だった。

しかし90年代後半には家庭用に進出し、『刻命館』『モンスターファーム』『DEAD OR ALIVE』などのヒット作を世に送りだす。以降の活躍はコアなXboxユーザーなら、知らない人はいないだろう。

ゲーム開発で名を上げたメーカーのなかには、ほかの分野へ転身した企業も多い。しかしテクモはゲーム作りにこだわって、質の高い作品を生み出してきた。その変わらないチャレンジスピリットは、今後にも期待を持たせてくれる。これからもテクモからは目が離せない。

### テクモ設立28年の足跡をたどる

| | |
|---|---|
| 1967 | 会社設立 |
| 1969 | 業務用アミューズメント機器の販売を開始 |
| 1970 | 直営アミューズメント施設第1号を開設 |
| 1981 | アーケード自社開発作品第1号『プレアデス』※ |
| 1982 | 『テーカンスイマー』※ |
| 1983 | 『SENJYO』※ |
| 1984 | 『スターフォース』※ |
| 1984 | 『ボンジャック』※ |
| 1985 | 『ピンボールアクション』※ |
| 1985 | 『テクモカップ』※ |
| 1985 | 『ソロモンの鍵』※ |
| 1986 | 商号をテクモ株式会社に変更 |
| 1986 | 『テクモボウル』※ |
| 1986 | 家庭用ソフト第1号『マイティボンジャック』(FC) |
| 1986 | 『アルゴスの戦士』※ |
| 1988 | 『忍者龍剣伝』(アーケード) |
| 1991 | 『雷牙』※ |
| 1996 | 『刻命館』(PS) |
| 1996 | 『DEAD OR ALIVE』(アーケード) |
| 1997 | 『モンスターファーム』(PS) |
| 2002 | 『DEAD OR ALIVE 3』(Xbox) |
| 2004 | 『NINJA GAIDEN』(Xbox) |

**80年代はアーケード隆盛期**

1981年の『プレアデス』を皮切りに、続々と作品をリリース。1984年の『スターフォース』の大ヒットによって、一躍メジャーとなった。80年代後半はアーケード業界の衰退期にあたり、テクモも同様に苦戦を強いられる。

**業務用から家庭用へ移行**

90年代後半から、家庭用で『DOA』など新機軸のゲームを発売。このヒットによりテクモは再度躍進の時を迎える。



←近年はXboxで活躍。

### 開発Team NINJAのわけ

——板垣さんがこのタイトルを開発していると聞いて少し驚いたのですが？

**板垣** プロデューサーの兼松がプレイステーション2で『テクモヒットパレード』という同様のタイトルを開発したんだけど、彼から「Xbox向けに出すとしてもこれ以上満足度を上げるのは難しいから君に頼む」と言われて。確かにハガキ等を見てもユーザーからの反応は芳しくなかった。ならば親友の頼みでもあるし、一肌脱ぐかというのがひとつ。ふたつ目は、先輩の作ったソフトを、僕の基準で見てちゃんとしたクオリティーといえない状態で放置しておくのは、先輩方に対して失礼にあたるだろうという思いからです。ふたつ目の理由を明らかにすることは兼松にも言ってますからご心配なく。というか、そのうえで引き受けた仕事です。

技術的にできることはすべて僕の基準でやっています。できるだけ基板と同じ感覚でプレイできるように調整するのは当然のこととして、現在の技術でできうる限りのことは全部やります。僕らが作った物じゃないですからTeam NINJAのロゴこそ出しませんが、Team NINJAできっちり品質管理をしています。ですので、先人たちのゲームのすばらしさをそのまま伝えられると思います。パーケージやアドバタイズなど、ゲーム以外の外まわりの部分は僕らのセンスでまとめてるけど、中身は先輩の作った物そのまんまということですね。まあせっかく自分でやるので、個人的によく遊んでいた『雷牙』を無理やり加えたりはしましたが(笑)。テクモのアーカイブをぜひともXboxで楽しんでほしいですね。





※オリジナル版とは名称、ゲーム内容等、一部異なるものがあります。

# 収録される11タイトルを個別に紹介！ これをやらずしてテクモを語るなかれ！

ここに収録されたタイトルは、どれもテクモの初期を支えた名作ぞろい。なかでも『スターフォース』や『アルゴスの戦士』は、当時のプレイヤーに深く愛された作品である。その完成度の高さは、いまプレイしても色褪せることはない。そのほかにも個性的な作品がそろっているぞ。

## RYGAR（アルゴスの戦士）

80年代のジャンプアクションを代表する作品であり、いまだゲームセンターでも見かける名作。巨大ヨーヨーを駆使して敵を倒し、障害物を飛び越して先に進んでいく。パワーアップとして5つのインドラが存在。敵を踏み殺したり、上撃ちが可能になったりと、攻撃の幅が広がっていく。そのほかにも各種アイテムやボーナス点が存在し、奥の深さを感じさせてくれる。「スターフォース」同様にお約束の100万点ボーナスがあり、あるステージに隠された北斗七星の形をした星7つを出すと得点が加算される。



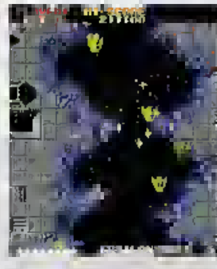

⬆襲いかかる獣人たちを倒していく。5つのインドラは画面下部に表示される。

⬇タイムの1と100の位を合わせて、レバー左下で隠しボーナスが出せた。




## STAR FORCE スターフォース

テクモの前身である、テーカンの名前を一躍有名にした大ヒットシューティング。地上・空中をひとつのショットで破壊できる爽快感は、新たな時代への一歩となった。一部の敵を除いて耐久力はないが、敵の動きと弾の撃ちかたが絶妙。隠しボーナスも存在し、100万点ボーナスの秘密はプレイヤーのあいだで話題となった。



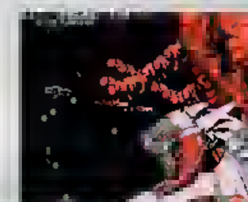
⬅ハードの制約で色数は少ないが、限られた色をグラデーションに使用。そのぶん、全体が美しく見え、解像度が高い印象を与えている。

## 雷牙 STRATO FIGHTER 雷牙

「ジェミニウイング」以来の自社開発となる、本格的SFシューティングゲーム。ターンボタンがあり、左右に向きを変えてショットで攻撃していく。上下に弾を撃つ武器もあり、立体的な攻防を楽しめるのが特徴だ。



⬅横方向に進むシーンだけでなく、上下にスクロールするシーンもある。



⬅完成度は高いが、対戦格闘ブームの初期に発売されたのが不運だった。

## PLEIADS PLEIADS

テクモ初の自社開発ゲーム。当時主流だった2方向移動で固定画面のシューティングだ。要塞攻略戦や帰還ステージがあるなど、バラエティーに富んだ構成となっている。



⬅機体を避けながら指地点に進んでいく面が印象的。

## SWIMMER SWIMMER（テーカンスイマー）

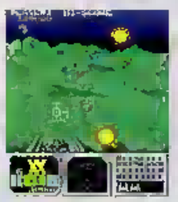
川をひたすら泳ぎ、さかのぼっていくアクション。丸太などの障害物を避けて進み、フルーツを集めていく。巨大カニやアメンボが出現する、そのシュールな世界が孤独な印象を与える。



⬅基本的には攻撃できず、ただ泳ぐのみ。

## SENJYO SENJYO

ポリゴンが登場するはるか以前に、3D視点でのシューティングを追及した野心作。自機の周囲、360度から接近してくる敵を、レーダーで察知して撃ち落としていく。



⬅テクモ初期の作品だが、やりこむと味が出てくる。

## BOMB JACK ボンジャック

空中浮遊しながら爆弾を取っていく一種のドットイートゲーム。キラキラと光る美しいグラフィックが印象的だ。点火された爆弾を順番に取っていく点数稼ぎがとても熱い。



⬅ゲームの雰囲気に合った新曲が追加されている。

## Pinball Action ピンボールアクション

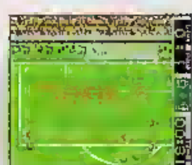
デジタル版ピンボール。アーケード版は特殊コンパネを採用したテーブル筐体で、画面を揺らすことができた。フィーチャーの異なった、4種類の盤面を楽しめる。



⬅ピンボールマニアも楽しめる、本格的な内容だ。

## TECMO CUP テクモカップ

80年代サッカーゲームの金字塔。各国の代表となり試合を進める。アーケード版はトラックボールで操作し、ドリブル突破が熱い。バナナシュートやオーバーヘッドキックもできる。



⬅パスよりドリブル突破の楽しいゲーム。

## SOLOMON'S KEY ソロモンの鍵

換石の術を使い、石で足場を作って出口まで進むパズルゲーム。ファミコン版も有名だが、元祖はアーケードだ。足場を作ったり敵を閉じこめたりと、基本となるアイデアの秀逸さが光る。



⬅並者イチ押しの優れたパズルゲーム。

## TECMO BOWL テクモボウル

アメフトを題材としたスポーツゲーム。アメリカで人気を博した同名シリーズの元祖だ。アーケード版は2画面の専用筐体を使い、ランニングバック、レシーバーを分担して操作する。

➡4人同時プレイができるのが特徴。



# Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

第35回

## 世界に先駆けて独占インタビュー『DEAD OR ALIVE 4』の真実を探る!

**E3にて、ついにその姿を現した『DOA4』。詳細を伺うべく現地にてTeam NINJA板垣伴信氏を直撃してきた。氏のいかなる思いが本作に秘められているのか？ 独占でお届けする。**

5月16日、E3に先駆けてMSのカンファレンスで『DOA4』のトレーラーが発表され、すぐさま板垣氏のもとに駆け寄りお話を聞こうとしたが取材陣に取り囲まれており接触できない状況。そこで18日の『DOAU』の世界大会会場にて再度アタック。快くインタビューに答えてくれた板垣氏と美酒を酌み交わしながら、お話を伺ってきた。



↑『DOAU』世界大会会場にて板垣氏に独占インタビュー。Xbox 360にもっとも美しい華を添えた『DOA4』について、氏のお考えを伺ってきた。

### 『DOA4』のすごさを伝えられるのはXbox 360のみ

――『DOA4』の映像を見せてもらいました。ものすごいですね、ホント！

**板垣**　僕らとしてはあくまで、まだ試作レベルですから。それでも一昨日のカンファレンス、そして今日もたくさんの方に見てもらえてうれしいですよ。こちらとしてはずいぶんまえから手をつけていたし、ゲームも動いていたんですが、マイクロソフトさんから「DOA4はXbox 360のお披露目を最大に盛り上げるために、それまではいっさい誰にも見せないでほしい」と頼まれていたんですよ。そんなわけで一昨日のカンファレンスでやっと見せることができたという思いがありますので。こうしてXbox 360の発表に華を添えることができてよかったです。

――新キャラも3人ほどいましたね。

**板垣**　こころちゃん、エリオット君、そして謎の覆面レスラーですね（笑）。

――謎の覆面レスラーは、どこかで見たことがある気がしたのですが（笑）。

**板垣**　きっと気のせいですよ。まぁ映像を見てもらうと、ティナの友だちということはわかると思いますが（笑）。彼女は通常のプロレスではなく、飛んだり跳ねたりが特徴的な、ルチャ・リブレをベースにしています。プロレスのモーションを作らせたら、うちは天下一品ですから。楽しいし動きも綺麗。っていうか美しいでしょ？

――確かに、ぐるぐる回ったりと見ていて楽しかったです。これを早く読者のみんなにも見てほしいものです。

**板垣**　この本が発売されるころは、インターネットで映像を見てる人も多いと思いますけど。まだの人はぜひとも見てほしいです。あくまでWeb用の圧縮版になりますけど、『DOA4』の雰囲気は伝わると思いますから。

いつもだとDVD等での配布もするんですけど、今回はHD（高解像度）だから、ちょっと考えちゃってまして。DVDと言えどもSD（標準解像度）はSDですから、もったいないなぁと。僕らの美意識からしたら到底絶えうるレベルじゃないです。現状、民生品でHD映像を伝えられるのはブルーレイディスクかD-VHSくらいしかないですから。でもブルーレイなんてまったく普及してないし、D-VHSはもう役目を終えた枯れたハード。そんなメディアで配布してもしかたないです。まあソースっていうかゲームがこんなに綺麗じゃなけりゃ、SDでも何でもいいや、という気にもなりますが、ねぇ？ 見てのとおりの出来ですから（笑）

もちろん解像度が下がったからと言って、100パーセントおもしろ味が損なわれるわけじゃないんですけどね。音楽にたとえれば、ベートーベンの音楽をボロボロのカセットテープに録音して聴いたら名曲じゃなくなるかと言えばそれは違うわけで。だけど僕らが作ってるのはテレビを使ってインタラクティブな映像で遊ばせる"テレビゲーム"なわけだから。そこで失われるものは大きいですよね。だからインターネットで見られるようにするにしても、けっきょく、高性能のPCじゃないと見れないという形にせざるを得なくて。せっかく落としたけど自分のPCじゃ見れなかったという人も多くなると思います。それはさきに謝っときます。逆にハイエンドのPCを持ってる人は、ぜひともダウンロードして『DOA4』の片鱗を感じてほしいです。いつも言っているように、口だけで説明するのは好きではないんですよ。今回のトレーラーは、いま現在の『DOA4』の姿や遊びなどを詰めたつもりなので、見てもらえればどういうゲームになるかわかってもらえると思います。

――今回登場しなかったキャラにも期待したいところです。もちろん、みんな出てくるんですよね？

**板垣**　ちゃんと出しますよ。ただ話が終わったキャラクターもいますから。そのあたりの扱いは他キャラとは変わってきますけど。自分の好きなキャラ




↑新キャラのこころちゃん。振り袖におこぼ風の背の高い履物で八極拳の演舞を披露する。一見ギャルに人気のあったミニ浴衣（着丈が極端に短い浴衣）にも見えるが、これは演舞で足がはだけているだけ。正統的な振り袖だ。




➡注目すべきは宙を舞う幾重もの桜の花びらとこころちゃんの髪の毛だろう。花びらの数はもちろん、体の動きに沿って流れる髪の毛と、肩の上にきれいな曲線を描いて乗る髪に違和感はまったく感じられない。Xbox 360のパワーの片鱗を感じさせる1枚。

クターがいなくなるのはさみしいですからね。でも映像の中にいなかったキャラクターの中でも、エレナだけは別格です。今回は登場していませんが、これはあえて登場させなかったわけで。何と言っても彼女は『DOA4』の主役ですから。しかるべきタイミングで、最高の登場をさせようと考えています。

――エレナを中心としたDOATECサイドのストーリーがメインになると。

**板垣**　そうです。そのために3つのビルが連なるトライタワー、DOATECの本拠地を作ったほどです。

――あのビルのシーンは、プリレンダムービーかと勘違いするほどのクオリティーで、驚かされました。

**板垣**　（笑）。もちろんリアルタイムですよ。ちゃんと使えばすごいマシンですからね。僕らはちゃんとやっているので、ファンの方はXboxのときと変わらず、安心して待っていてください。発売日以外はね（笑）。

――そ、そんなめっそうもない！

**板垣**　冗談ですよ。今回のトレーラーを見てもらえればわかると思いますが、現段階でかなりの要素を詰めています。僕自身がプロジェクトマネージャーをやっているので進行は早いですよ。E3のときは、いつも映像をハンドキャリーで会場に持っていくんですが、今回は4月中に映像ができあがってましたからね。

## 光と表現方法の進化 それが『DOA4』だ

――高解像度化による映像の進化がすごいですね。深みが増したというか。

**板垣**　でしょ？　ただこのあたりの話はXbox 360が発売されるまで、それを伝える現実的な手段がないのが悲しいところですね。さっきも言ったようにナローバンドや、DVDでは配布したくないので。けっきょくのところ、この映像美はXbox 360によってしか伝えることができない。言い換えるなら、『DOA4』とXbox 360がそれほどのレベルの存在ということです。より高い次元の世界ですね。

今日、海外のプレスの方と話して印象的だったのは、「ジェイ・アラード氏がこれからはHD時代だと言っていたが、そんな高解像度はいらないだろうと思っていた。でも『DOA4』の映像を見たらやはり必要だと考えを改めた」という発言でした。先月もお話ししましたが、ハードなんてソフトがなければただの箱なわけです。いくらマシンや受像機がHD対応になっても、HDであることでより輝きが増すコンテンツがなければ、誰も本気で聞かないのはしかたのないことですね。

僕らはハードのオリジナリティーを引き出すのを命題としてソフトを開発しているので、今回は当然HDにしたときに映える絵作りを念頭に置きました。それはただ単に細かいだけだったり、細かいところが見えるようになったからテクスチャーを描き込んだり、というレベルではありません。解像度によって変わる根本的な絵作りがあるんですよ。開発キットのバージョンがもう少し進めば、現段階よりさらに映えるグラフィックをお見せできると思います。

――トレーラーを見て、映える絵作り以上に変わったなと感じたのですが。何によるのでしょう？

**板垣**　要するにCGというのは光源に照らされた物体が、どう光ってみえるかという話なんですが、そこで光源の種類だとか、物体の素材設定などが複雑になればなるほど絵の納得感も出てくるわけです。で、今回はそれを越えて光が目にどう飛び込んでくるか。人の目やカメラのレンズなどの特性まで考えた絵作りをしているんですよ。こういう話をするとみんな被写界深度だけに話がすっ飛んでいってしまうんですが、もう少し根源的な話ですね。人の目も含めたレンズを通したときに光がどう振る舞うのかという話です。ようやくこのレベルの理論を実装できるマシンが登場したというわけで。ほんとうれしいですよ。Xbox 360、発表おめでとう、と心から言いたいですね。

ピンの話にしてもいままではパンフォーカスといって、遠近かかわらずすべてにフォーカスが合う世界でした。そんなのCG、ゲームじゃなければあり得ない話で。だからみんなすぐに背景をアウトフォーカスして「被写界深度を実装した！」と言いたがるんですが、じつはレンズメーカーにとっての夢のレンズは、ゲームCGみたいな映像が取れるレンズだったりするから、皮肉なもんで（笑）。これは最近よく感じることですね。けっきょくこのあたりは理屈と美意識の両輪で作り上げる部分なんでしょうね。

――どう見ても『DOA』シリーズですよね。見るまえは、たとえばキャラの印象などが大きく変わっていたらどうしようという不安がありました。

**板垣**　よりハイエンドな『DOA』ですよね。キャラのモデルをフォトリアリスティックにするのだけがリアルじゃないですから。映像としてリアルであればそれでいいじゃないですか？　あともっと言っちゃうと、フォトリアリスティックだけどかわいくない女の子なんて僕は作りたくないし（笑）。

今回は物理的にも表現の幅が広がりましたね。まぁまえからやりたかったことがやっとできるようになっただけのことなんですけど。コスチュームもそうだし、髪の毛の表現では、これまでそれぞれのハードにもっとも適した揺れかたをさせてきましたが、今回もちゃんとこの世代に適正なクロスシミュレーションのエンジンを実装しましたよ。まだ荒いところもあるけど、こころちゃんの振袖なんていいでしょ？

――各メーカーからXbox 360のタイトルがいろいろと発表され、その中で目立ったのは圧倒的な数であったり広さだったりというのが目立ちました。その中でTeam NINJAが目指したものは、やっぱり純粋な美しさ、楽しさだったということですね。

**板垣**　楽しくなきゃゲームじゃないですから。僕も一昨日カンファレンスで初めてショウダウンされたタイトルを見ましたが、やはりアメリカのゲームに勢いを感じましたね。物理計算をベースに押し進めてきてるなと。僕らとはまったく方向性が違うけど、すごさを感じました。僕らは、たとえばゲー




←新キャラクターのエリオット君。一見女性にも思える顔立ちだが、これは彼がまだ少年だからだろうか？ 武器を持つ手、突き出された指先にも注目してみよう。背景に猿が7匹確認できるが、トレーラーではもっとところ狭しと多数の猿が登場していた。

ム内で水しぶきを上げるとき、もちろん物理は取り入れるけど物理どおりに動いても納得はしない。しぶきを1000飛ばすならカメラのほうに100飛ばすように結果を演出しますから。物理だけでなく、芝居もさせると言うのかな。物理計算にケレン味と芝居を入れるかどうかが、日本とアメリカとの大きな違いでしょうね。

僕らは最初に完成図があって、そこに到達させるためにいろいろなエンジンを作る。言うなればわり算の作りかたをしています。対してアメリカは各種エンジンを最初に作って、これだけのものを組み合わせるんだからいいものができるはずだという、足し算の方法論でゲーム作りをしています。どちらも正しいんでしょうが、そこに日米の差を改めて感じました。

――Team NINJAの実力を持って、こういう作りかたもあると向こうにアピールしていただきたいですね。

**板垣**　僕らはこれからもがんばりますよ。でもなぁ。今回のE3で残念に感じるのは、ほんと、日本のソフトメーカーの元気のなさですね。こんなにすばらしいマシンが出るというときに、なんでもっとがんばらないのかと。みんな、日本を代表するソフトメーカーなんでしょ？ いったいどんな矜持、プライドを持っているんだって。地球上で最強のマシンを与えられて、みんなどれほどすごい絵を作ってくるだろうと期待していたんだけど、まったくなかったですね。これを読んで「何を言っているんだ、コイツは」と思う開発者の方もいるでしょうけど、それなら僕らより凄い絵を持ってきてよということですね。僕は親切心で言ってるわけで（笑）。このままじゃ本当にアメリカに負けちゃいますよ。

まあ他人の心配をできるような立場でもないんで。Xbox 1と同じくアグレッシブなモノづくりをして、世界に問うていきたいと思ってます。

## 新キャラをチェック！ こころに秘めた思いとは？

――新キャラに関して教えてください。

**板垣**　こころちゃんは八極拳使いです。まあだいたいの武術は押さえたんで、今回は八極拳を作ってみるかと。

――これまで作らなかったのは、やはりある種遠慮があったんでしょうか？

**板垣**　3D格闘ゲームと言えば『バーチャファイター』がオリジンですから。『バーチャファイター』と言えば八極拳ですよね。その八極拳を我々が作る以上、我々の意志は……。皆まで言う必要はないでしょう。

――その八極拳を越える自信があるからこそ、今回登場させたと。

**板垣**　がんばりますよ。えーと、この話はもう今年の初めにセガのお偉いさんというか、僕の友だちには言ってますから。ちゃんと5ヵ月まえに、正式な宣戦布告を済ませております（笑）。あとモーションということでいったら、これまでの進めかたとぜんぜん変えています。相当クオリティーが高いですね。オマケに、もうほとんどモーションができあがっちゃってます。今回は対戦バランスの調整に十分時間を掛けたい、掛けなければならないので、キャラクターの動作はいつもより非常に早い段階で終わらせちゃおうかと。全キャラクター、まぁ20は越えると思うんですが、すべての対戦バランスを整えるのは非常に時間がかかりますからね。こころちゃんの八極拳に関しては、非常にかっこよくできてますので、ご期待ください。

――Team NINJA版八極拳ですね。

**板垣**　『バーチャファイター』の晶はかっこいいですからね。あれに負けないものを作るよ、という意地と矜持を込めてこころを作ってます。

――名前とコスを見るに、日本人キャラということでいいんですよね？

**板垣**　日本人ですよ。そのほかはおいおい説明していきますので、いまは続報を待ってほしいです。コスチュームは振り袖と拳法着のふたつで、どちらもまだまだ暫定バージョンの動きしかさせていませんが、袖の揺れ具合など方向性は決まったというところです。

エリオットは形意拳を使います。こころとエリオットはほかのキャラクターのストーリーに密接に関わるキャラなので、ここも楽しみにしてもらえればと。謎のレスラーは使って気持ちのいいキャラにしたいですね。

――ステージも新ギミックが満載ですね。クルマデンジャーとか（笑）。

**板垣**　いつもやっていることをさらに押し広げただけですよ。こういう状況ならこうなるよねってことをまじめに拡張していった結果じゃないかな。

――広いステージというよりは、密度を増やしていくという方向性ですね。

**板垣**　格闘ゲームの主役はキャラクターですから。そんなに広いステージを作っても意味がないです。壁走りなんかも入れてみたんだけど、無邪気に楽しいですよね。エリオットが登場するステージの猿もそうで、本当は人混みになる予定だったんだけど、それじゃあつまらん。ならば猿をと（笑）。しか




←謎の覆面キャラ。蝶のマスクを被る彼女はいったい何者なのか？ 一見シンプルだが、じつは細かく描き込まれたコスチュームも必見だ。背景にあるDWAのロゴもおもしろい。DOATECがプロレス会社を経営している？




⬆対戦シーンも公開された。バースにシャイニング・ウィザードを仕掛けているように見えるがどんな技なのだろうか？ このリングのロープには電流が仕込まれているらしく、接触するとエフェクトが発生していた。また、3階席にいる観客もすべて動いていたぞ。

も、みんなフサフサしているんですよ。

――うーん、いまから発売日が気になってしまいます。早く遊びたい！

**板垣** まぁ、まだ発売まで時間が多少残されているので、このコーナー宛にどんどん意見を送ってほしいです。あとようやく発表になったので**コスチュームの募集もこの場でさせていただきます。**スペックが上がったからといって、過剰に装飾するという方向性より、さらっとしたふつうのコスチュームのほうがいいかな？ ふつうの服をふつうに美しく描けるというのがXbox 360の実力ですから。

あと今回、『DOA code:Cronus』をXbox 360に移行させることを正式に決めました。現行機で待っていてくれた方や、期待のランキングに投票し続けてくれた方には本当に申し訳ありません。『Cronus』に本格的に取り掛かるまえに次世代機が出てしまったというのが本音です。ここまでハイスペックのハードを体験してしまうとなかなか現世代に戻れないというジレンマがあって。とくに『DOA』シリーズですから、いまより低いハードに向けて作るというのは、僕にとって凄いストレスになるんです。だから『Cronus』はこっちのマシンで作ります。待っていてくれたファンの方には誠に申し訳ないですが、Xbox 360ですばらしいゲームに仕上げますので、いましばらくお待ちください。現行機向けとしては『NINJA GAIDEN Black』と『テクモクラシック アーケード』を最後の作品としますので、こちらを楽しんでいただきたいです。

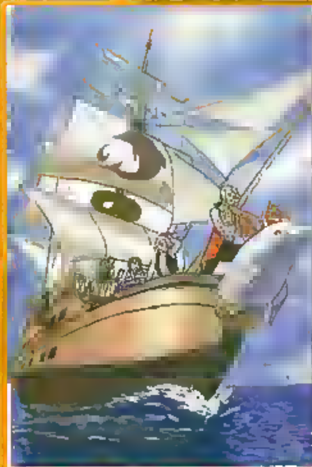
――最後にお決まりの質問なんですが……、現在の開発状況は？

**板垣** まさかこんなところで聞かれるとは思いませんでしたが（笑）。15パーセントくらい？ 『DOA4』はすごいものになりますよ。トレーラーも見てもらうと、見た目にはもうできてるって感じを受けるかもしれませんが、僕らにしてみたらまだ2割にも満たない。それだけすごくなるということですよ。一切の妥協なく徹底的に作りますから、ご期待ください。

（2005年5月18日ロサンゼルスにて収録）

## From Readers Illust FREAKS

先月号は投稿者様の名前を間違えるという大失態をしてしまい、誠に申し訳ございませんでした。つぎにやらかしたら頭を丸める覚悟でございます。



●愛知県 やおま

⬆やおまさん、本当にごめんなさい。『DOA4』に向かって、みんなで船出ですね！



●東京都 三橋はつみ

⬆今回は打って変わって水彩画。勝ちポーズ（？）がかわいらしい。



●神奈川県 元気娘

⬅ものすごい網網みです。Xbox 360なら実現できるはず！




●京都府 軟弱者

➡軟弱者さん、本当にごめんなさい。かすみがカタツムリと……！



●福岡県 OUTMAN

➡邪な表情のあやねVS天真爛漫かすみちゃん。コス投稿もよろしく。

## つっちーのTeam NINJAってこんなところ



### ようやくお届けできました♪

行ってきました！ 世界最大規模のゲームイベントE3へ！ 個人的にE3やゲームショウのように熱気が肌で感じられる大きなイベントは大好きな私。テンションが上がらないわけがないっ！ すっかりお祭り気分で楽しんできてしまいました。ふだんでは感じることができない海外のメディアやファンの反響を間近で感じることができたのもうれしかったです。ショー自体は、予想していたことではありますが、新ハードがやっぱり注目を集めてました。そんな中、Team NINJAも一挙に3タイトルを発表！ 言いたくてしかたのなかった『DOA4』もやっと正式発表です。誌面では映像をお見せできないのがとても残念なんですが……。私自身、実際にE3まえに見ていたはずの『DOA4』の映像を会場で見て、改めて感動しちゃいました。一瞬仕事ということを忘れそうになったくらいで。でも、同時に発売まで少しでも多く、皆さんに『DOA4』の情報を届けなければっ！ という使命感にひとり燃えてもいました（笑）。「こんな情報知りたいよ！」という方、このコーナーにぜひお手紙ください。どこまで期待に応えられるかわかりませんが、がんばりますよっ！ あ、もちろんお答えは誌面でしますけどね♪ まずは続報に期待していてください。どーんとやりたいなぁ……と、企んでますので。

土屋 恵理子 販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

## お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- 『DOA4』への意見・要望
- 新コスチューム案

などなど、大募集中！ お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒102-8431
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

# 緊急速報!!

# SHADOW THE HEDGEHOG
シャドウ・ザ・ヘッジホッグ

**セガの看板シリーズ『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の世界から、黒きハリネズミ"シャドウ"が主人公の新作が登場！ ソニックとはひと味違う過激さに注目!!**

SPEC action

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | シャドウ・ザ・ヘッジホッグ | ジャンル | 3Dアクション |
| [illegible] | セガ | [illegible] | セガ |
| [illegible] | 今冬発売予定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | [illegible] 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |

## 真の心は悪か正義か!?



## シャドウの記憶を巡る過激な冒険!!

ソニックとうりふたつの姿を持つシャドウだが、最大の違いは、シャドウは悪にも正義にもなれること。プレイヤーの行動内容がシャドウと世界の未来を決定し、従来のソニックシリーズとは趣の異なる、より過激なアクションが展開されるのだ。また、詳細は不明だが、さまざまな武器や乗り物で戦う2P対戦モードも用意されるようだぞ。



➡空の上に浮かぶ遺跡で、シリーズおなじみの高速ループ！

**シャドウ・ザ・ヘッジホッグ　―Shadow the Hedgehog―**
50年まえ、軍の極秘研究によって生み出された究極生命体とも言われるが、彼に関する当時の記録は一切なく、その正体はいまだ闇に包まれたまま。本人の記憶さえも、いまは何も残されていない。



⬆街を徘徊する巨大生物に立ち向かう！　シャドウが戦うのは、正義のためか？　それとも悪のためなのか……？

## プレイヤーの行動がシャドウに影響！

記憶を失ったシャドウの心は、プレイヤーのゲームプレイ内容によってリアルタイムに変化していく。悪を倒せば"正義"のゲージが、反対に罪のない人々を傷つければ"悪"のゲージが上昇し、各ゲージがたまるとヒーローシャドウ／ダークシャドウへと覚醒！　内に秘めた力が開放され、爽快な必殺アクションが操れるようになるのだ。




⬆ヒーローシャドウの必殺技は時空間を移動できる"カオス・コントロール"！




⬆ダークシャドウは、一定範囲内を吹き飛ばす"カオス・ブラスト"を操るぞ！

## 多彩に変化していくミッション!

プレイヤーの行動は、ゲーム展開そのものにも反映されていく。選択可能な複数のミッションによって、アクションステージやシナリオ＆イベント、さらにはゲームの難易度や物語の結末までもが多彩に変化していくのだ。その数は、20以上ものステージ、50以上ものミッションというから、かなりのゲームバリエーションが楽しめそうだ。また、新しい味方や敵とともに、おなじみのソニックシリーズのキャラクターも全員登場！　悪と正義が入り乱れる混乱の世界で、マルチな展開が楽しめるぞ。



⬅破壊するのも守るのもプレイヤー次第だ。



➡高層ビル群の中を颯爽と降下していくシャドウ！

## ステージ上のあらゆるモノを武器として活用!

シャドウは、敵の武器や乗り物を"奪い取る"ことによってパワーアップ。主人公自身がハンドガンやバズーカを手にしてのシューティングアクションは、これまでのソニックシリーズの中でもかなり異色、まさに"掟破り"と言えるかもしれない。そのほかにもシャドウは、街にある標識やポール、アスファルトの地面など、ステージ上のあらゆる物体を"奪い取り"、武器として利用できるようだぞ。



**謎の飛行生物を利用して滑空!!**








タウンロードして遊ぶお手ごろ価格のゲームが目白押し!

特別付録 Xboxソフト

# Xbox Live™ ARCADE

**腰を据えて取り組む長編タイトルではなく、もうちょっと手軽に遊べるゲームが欲しい……。そんな人にうってつけのタイトルが満載! 本誌特別付録の専用ディスクで、「Xbox Live Arcade」の世界にダイブせよ!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | エックスボックスライブアーケード | ジャンル | アクションほか |
| | マイクロソフト | | マイクロソフトほか |
| | サービス中(5月30日より) | | ディスクは無料、タイトルごとに料金設定 |
| | ― | | ― |
| | ― | 対象年齢 | 全年齢 |
| | ― | | ― |

## ついに幕を開けた「Xbox Live Arcade」の概要をここでおさらい

複数のゲームを配信するサービス、「Xbox Live Arcade」の日本でのサービスが5月30日からスタート。本誌付録の専用ディスクを本体にセットして、Xbox Liveを通じてダウンロードセンターにアクセスすれば、好みのゲームをダウンロードして利用できるシステムになっている。ダウンロードするときに料金が発生するだけで、あとは無料で遊び放題というのがうれしいところ。専用ディスクには、アーケード、スポーツ、カード&ボード、パズル&ワードの4ジャンルより、12タイトルの体験版も収録されている。シンプルなだけに中毒性の強いゲームが多く、料金も980円[税込]からとお手ごろ。この配信サービス、Xboxユーザーなら利用しない手はないぞ!



↑一度ダウンロードして料金を支払えば、あとはいくら遊んでも無料だ。

↓料金は表示のとおりだが、デモは無料でプレイできる親切なシステム。



### どんどん充実! 増えるタイトル

配信タイトルは、今後もどんどん増えていく予定。5月30日の現時点でも、専用ディスクに収録されていない新しいタイトルが数タイトルほどダウンロードできるようになっているはず。新規タイトルをチェックするには、専用ディスクをセットしてXbox Liveにつなぎ、"ニューリリース"の項目を選択しよう。また、いまはタイトルが存在しないジャンルも、今後の新作に乞うご期待!



↑専用ディスクにない「ATOMADER」はXbox Liveよりダウンロードして遊べる。

### 遊びかたがわからなければデモをプレイ

どんなゲームかを具体的に知るには、一度プレイするに越したことはない。ゲームを選択する画面から、"購入する"と"デモ"が選べるが、デモを選択すれば無料でゲームの一部分を体験できる。購入するまえに試遊してから決められるという、とてもありがたいシステムなのだ。多くは5分制限だが、シンプルなルールのタイトルが多いので、ゲームの内容を理解するには十分だぞ。



←1回で理解できなくても大丈夫。デモは何度でもプレイできる。

### Xbox Liveに加入していなくてもデモは遊べる!

Xbox Liveに加入していなくても、右ページから紹介している12タイトルはデモ版をプレイできる。これだけでも十分楽しめるが、時間制限などがあって最後まで遊べない。気に入ったゲームがあれば、これを機にXbox Liveユーザーになってダウンロードするのがオススメだ。

## 遊ぶためのステップ

### 付録の専用ディスクを用意する

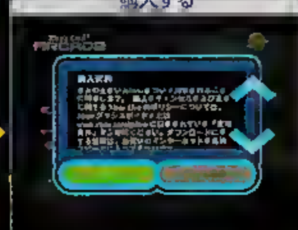
本誌特別付録のディスクを本体にセットして、起動しよう。メニュー画面のトップの項目、"マイゲーム"に専用ディスクのタイトルがズラリと並んでいるはずだ。ジャンルからゲームを探したい場合は、下のほうにジャンル別にソートされた項目があるぞ。

### 遊びたいゲームを選ぶ



↑"マイゲーム"もしくはジャンル別メニューで、ゲームにカーソルを合わせる。

### 購入する



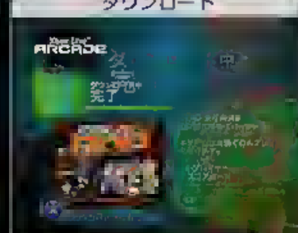
↑"購入する"を選択すると、購入契約が表示される。料金などを確認しよう。

### デモをプレイする



↑デモを選べば、無料でゲームの一部を遊べる。遊べる部分はゲームによる。

### ダウンロード



↑さらに"購入する"を選ぶとダウンロードされ、これでフルバージョンが遊べる。

# 専用ディスクにそろい踏みの12タイトルを遊び尽くせ！

ディスクを起動すればすぐに遊べる12タイトルすべて紹介！

## Arcade アーケード

シンプルなルールで、短時間で集中してゲームを楽しみたい人に送るジャンル。専用ディスク中、最多数の豊富なラインナップも魅力だね！

### Fuzzee Fever
フェージーフィーバー

■ダウンロード料金：900円［税込］　■プレイ人数：1〜4人
■Xbox Live：スコアランキング、マルチプレイ（最大4人）

#### 自由自在な消しかたが魅力

キャラクターを操作してブロックを押したり投げたりすることで、同じ色を4つそろえて消していく。そろえたブロックが完全に消えるまでの時間が長いので、消える途中のブロックを持ち上げて別のブロックにくっつけて消すこともできる。ひとり用のパズルモードは、エリア内のブロックすべてを消すことが目的。押したり投げたりあらゆる動きでパズルに挑もう。対戦では、消したブロックの数を競うルールや、ブロックを消すと出現する星を相手より早く集めるルールなど、4種類のゲームで4人同時対戦ができる。



↑ひとり用のパズルでは、ブロックを全部消して扉をくぐればクリアーとなる。



←対戦では消しまくったり、星を集めまくるのが熱い。

#### チェインやコンボの使いこなしがクリアーへの鍵

パズルモードでは、動かせないブロックが登場したり、ふつうに4つそろえただけではブロックが余ってクリアーできないステージも登場する。そこで、このゲームのブロックの消しかたを把握しよう。チェインは、投げるブロックの通過地点で4つそろう状態を作っておき、その先でさらに別の同色ブロックに接着させて消す方法。そして、ブロックが消えるまでに別のブロックを接着させればコンボとなるぞ。







### Alien Sky
エイリアンスカイ

■ダウンロード料金：800円［税込］　■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

#### 虫型エイリアンを迎え撃て

メインのショットと強力なサブウェポンのふたつを使い、左右移動で弾をかわして、フォーメーションで襲ってくる昆虫型エイリアンを倒していく。敵を倒すとさまざまなアイテムが降り注ぐので、積極的に取って装備をパワーアップしよう。始めのうちは弱々しいメインショットを強化していけるほか、サブウェポンは多彩なものが用意されている。直線に飛ぶミサイルやホーミングミサイル、敵を貫通するレーザー、回転しながら自機を守るオブジェなどがある。無制限ではないが、どんどん出現するのでケチらず使っていこう。



↑特攻してくる敵はしっかり避けて、サブウェポンをできるだけ拾い集めよう。



←アイテムには敵をコアアイテムに変えるものもある。

### Guardian
ガーディアン

■ダウンロード料金：800円［税込　■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

#### 横スクロールの妙味

補給基地や仲間を守りながら、敵の飛行物体や敵建造物を破壊していく横スクロールシューティング。ステージごとにノルマがあって、味方の基地を規定数以上守り抜くものや敵の全滅など、条件を満たせばクリアーとなる。画面上のマップで戦況を確認しながら攻撃を進めるべし。



↑各ステージには弾を補給できる基地があるが、敵に破壊されると使えない。

**多彩な武器で突破せよ**
基本の武器は、チェインガンとミサイルとボム。アイテムでパワーアップできるぞ。



↑威力小、弾数が多いチェインガン。



↑威力大だが弾数は少ないミサイル。



↑地上施設はボムでのみ破壊できる。

Interview part 1

## Xbox Live Arcadeは たくさんのラインナップが控えています！



マイクロソフト株式会社 Xbox事業本部 マーケティング部 オンラインビジネスグループ
鶴淵忠成

日本における本サービスの担当者。Xbox Liveユーザー向けメルマガや会誌など、Xbox Liveに関するさまざまなサービスも手がけている。

──『Xbox Live Arcade』の開発の経緯を教えてください。

**鶴淵**　当初、Xbox Liveはオンライン上でゲームを楽しむためのサービス基盤としてスタートしました。その後、より広く、多くの人にXboxを楽しんでもらうために、Xbox Liveというオンラインサービスを利用して何かもっとおもしろいことができないか、ということをずっと検討しておりました。

その中でXbox Liveを通じたオンラインで手軽にさっと遊べる昔なじみのゲームを提供する、というアイデアが出てきまして、そこから開発がスタートしました。実際にサービス開始となったのは北米からで、昨年11月から始まっています。

──ラインナップの選定は、どのように行っているのでしょうか？

**鶴淵**　『Xbox Live Arcade』では、幅広い層に受け入れられる手軽なタイトルを提供する、というコンセプトになっています。なので、すでになじみのある定番ゲーム（たとえばパズルやカード系のジャンルなど）やシンプルなアクション系を中心に、店頭で販売されるものから比べるとミニゲームと言っても差し支えないような、カジュアルなゲームタイトルをそろえています。

『Xbox Live Arcade』でこのようなゲームを提供することで、Xboxで遊べるゲームの裾野を広げて、より多くの方にXboxを楽しんでいただけるひとつのきっかけを提供したいと考えています。

──今後、タイトルは増えていく？

**鶴淵**　もちろんです。年末までの配信予定はほぼ決まっているんですよ。詳細は追ってXboxオフィシャルサイトやファミ通Xboxの誌面で発表していきますが、毎月1〜2本を目安に増やしていきたいと思っていますので、これからのラインナップにもご期待ください。（64ページに続く）

## Ricochet Lost Worlds
リコシェ ロスト ワールド

■ダウンロード料金：980円［税込］　■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

### ブロック崩し新世紀

ロケットシールドを左右に移動してイオンスフィア（ボール）が下に落ちないように弾き、ブロックを破壊していく、いわゆるブロック崩し。特定のブロックを壊すと出現するアップグレードアイテムを取ると、ロケットシールドからレーザー発射が可能になったり、イオンスフィアを分裂させて数を増やしたり、いろいろとお得。また、画面内に点在するリングを集めていくと、イオンスフィアが追加されるなどの特典もあるぞ。



↑左右への高速移動は左右トリガ。使いこなしてスフィアとアイテムを拾おう。



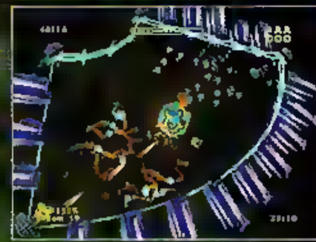
↑4つの世界の160のステージが待っていて、難易度も4つのレベルが選べるぞ。

## Mutant Storm
ミュータント ストーム

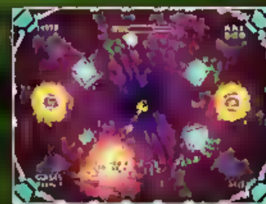
■ダウンロード料金：980円［税込］　■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

### 回転してミュータントを一掃

左スティックで自機の移動、右スティックを倒した方向にショットを発射する、ちょっと特殊な操作感。移動と攻撃をうまく使い、壁で囲まれたエリア内に大量発生するミュータントを倒していく。すべてのミュータントを倒した時間に応じてタイムボーナスが入るので、迅速に全滅するのがポイント。障害物の裏に回り込んで逃げるのもひとつの手だが、それでもミュータントに追い詰められそうになったら、スマートボムを使って一定範囲の敵にダメージを与えて急場を凌ごう。3タイプのパワーアップアイテムで一定時間自機を強化できるので、迷わず回収しよう。



↑攻撃法方もさまざまな、30種類以上にも及ぶミュータントがわらわらと迫り来る！



←パワーアップしてミュータントを焼き尽くせー

## CARD & BOARD カード&ボード

現在ダウンロード可能なゲームは「ハードウッドソリティア」ひとつだが、これから出そろってくると思しきボードゲームにも期待して待とう。

## Hardwood Solitaire
ハードウッド ソリティア

■ダウンロード料金：980円［税込］　■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

### トランプ遊びの達人となれ

トランプを使ったひとり遊び"ソリティア"を詰め込んだタイトル。収録数は100種類以上で、そのボリュームだけでも圧倒される。内容はクロンダイク、スパイダー、フリーセル、ピラミッド、ユーコンといった人気のソリティアはもちろん、本作オリジナルのソリティアも用意されている。ちょっとした暇潰しにも、長い休憩時間のお供にも最適な1本。



←てんこ盛りソリティアがあれば、ずーっと遊べる。



→何から遊ぶか迷うほどタイトルがギッシリ。

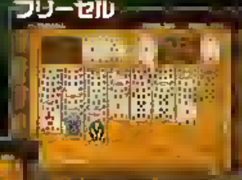
### 100種類以上のソリティアがてんこ盛り！

#### クロンダイク



↑カードを各種類ごとにAから順番に出していき、すべて出せれば大成功。

#### フリーセル



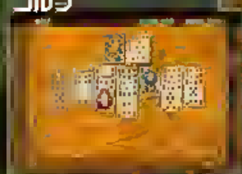
↑4ヵ所のフリーセルを利用して、Aから順にカードを出していこう。

#### ピラミッド



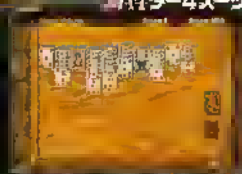
↓2枚の合計が13になるカードをペアで捨てていく。ピラミッドの山を残らず切り崩せ。

#### ゴルフ



←昇順でも降順でも、カードの数字を続けて出していく。

#### スパイダー4スーツ



→同種類のカードを数字の大きいものから出していく。

## SPORTS スポーツ

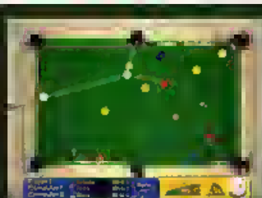
幅広い年齢層にルールが知れ渡っているため、誰もがすんなりゲームに参加しやすいジャンル。まだ1タイトルだが、ばっちりXbox Live対戦に対応！

## Bankshot Billiards
バンクショット ビリヤード

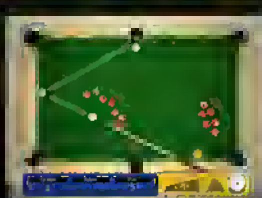
■ダウンロード料金：1490円［税込］　■プレイ人数：1〜3人
■Xbox Live：スコアランキング

### 定番ルール各種遊べます

ビリヤードにおける、定番ゲーム9種類が遊べる。ラインを読んでキューの角度とパワー、スピンの調節をしたあと、ボタンを押してボールを打って、6ヵ所のポケットにボールを落としていく。クラシック8ボール、9ボール、カットスロートなど6種類のゲームでオンライン対戦ができる。それぞれ詳細なルールも設定可能だ。また、シングルプレイではトリックショットやゴルフ、タイムトライアルといった遊びが用意されていて、こちらも遊びごたえ満点。



←ハスラー気分を自宅のライブ対戦で味わえる。



→ゴルフやトリックショットはパズル感覚。

## PUZZLE & WORD パズル&ワード

思考を凝らしてゆったり遊ぶものだけでなく、急いで判断しながら忙しく手を動かすアクション系のものもある。好みのパズルがきっと見つかる！

## Bejeweled
ビジュエル

■ダウンロード料金：1490円［税込］　■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

### 入れ替えるだけの簡単パズル

画面にぎっしり詰まった宝石の中で、2つの宝石を入れ替えて、同じ種類（色）の宝石が縦or横に3つ以上そろう場所を見つけて消していく。宝石が消えたあとには上から補充され、ここで連鎖が起こるとボーナスが加算。ノーマルモードでは、宝石を消すごとに画面下のメーターが増えていき、満タンになればいったん画面の宝石がクリアーされてつぎのレベルに進む。また、このメーターを少し消費してヒントを見られるが、頼りすぎるとなかなか進めないぞ。



←手詰まりにならないよう宝石を入れ替えていく。



→ルールがシンプルなだけに中毒性が高い！

Interview part 2

## 日本産アーケードタイトルもいくつか打診中!?

――日本のアーケードゲームがたくさん移植されるのかと思っていたユーザーも多いと思うのですが。

**鶴淵**　そもそもこのサービスはXboxの中にあるゲームセンター……というイメージなんです。雰囲気的には80年代のゲームセンターで，まだ手軽に遊べるゲームが多かったころでしょうか。現時点では，日本の Xboxユーザーの皆さんが80年代にゲームセンターや町の駄菓子屋さんで遊んだことがあるゲームが『Xbox Live Arcade』のラインナップには登場していませんが……。鋭意努力中です！　お待ちください！

――北米ではスタートしているナムコタイトルはどうなりますか？

**鶴淵**　北米での頒布に限定する条件があるため，日本を含めた北米以外の地域では公開されておりません。ただ，日本においては，なじみの深いタイトルなので，日本でのリリースが実現できるよう鋭意調整中です。

　ナムコ以外のアーケードタイトルも同様です。今回，日本での『Xbox Live Arcade』開始にあわせて，かつてのゲームセンタータイトルをラインナップできるよう，打診を進めているところはあります。

――980円は比較的お手ごろ価格なのですが，これ以上の価格帯はちょっと高額な印象もあります。

**鶴淵**　価格の種類については，ほとんどのタイトルが980円となっています。一部，Xbox Live完全対応など機能を充実させたものについては1490円といった価格が設定されています。

――『Xbox Live Arcade』のオリジナルタイトルはあるのでしょうか？

**鶴淵**　残念ながら，現時点では『Xbox Live Arcade』オリジナルタイトルはありません。『Xbox Live Arcade』は，幅広い層に受け入れられる手軽なタイトルを提供するというコンセプトから，"なじみのあるゲーム"という点で既存のゲームに視点を向けているため，通常のように"オリジナルありき"のラインナップではないためです。もちろん，オリジナルの可能性を否定しているわけではなく，コンセプトに合致したオリジナルゲームがあれば，リリースの可能性は十分考えられます。

　この『Xbox Live Arcade』は，Xbox Live の特長を生かしたXboxならではの新サービスです。未熟な部分もありますが，Xboxのおもしろさを提供できるようユーザーさんからの希望要望も取り入れ，タイトルラインナップを中心により充実したサービスになるようがんばっていきたいと思います。

## Zuma
ズーマ

■ダウンロード料金：1490円[税込]　■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

### 渦巻き状に迫り来る!

　らせん状のレール上を迫ってくるボールに砲台からボールを発射して、同じ色を3つ以上そろえて消していくアクションパズルゲーム。砲台は、左スティックを入力した方向を向く。狙いを定めてボタンでボール発射しよう。ランダムで出現するBボタンでつぎのボールと入れかえることができる。



⬆ステージごとにレールの形状が違うので、どこからどういう風につながっているかじっくりチェックしよう。

### 同じ色に挟まれたボールを消せば列を押し戻せる

　消したボールが同じ色に挟まれていると，ボールどうしがくっついて少し列が押し戻される。また，これによって画面上のメーターが溜まっていき，満タンになるとさらに大幅に列を押し戻すことができるのだ。ボールはアイテムに変わることがあって，なかには列を大幅に押し戻すアイテムもある。ほかにもボールの移動をスピードダウンさせるなど，使えるものがそろっているぞ。



⬅安全に進むためには、ただ消すのではなく列を押し返せ！



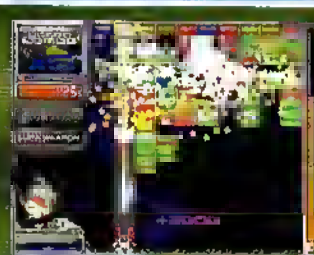
➡ときどき出現するコインにボールを当てるとスコアアップ。

## Astropop
アストロポップ

■ダウンロード料金：980円[税込]　■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

### 宇宙に向かって打ち上げろ

　上から降りてくるブロックを、下から吸いつけて別の場所に打ち上げ、4色そろえて消していくアクションパズル。多彩なアイテムを利用すれば一気にブロック群を破壊したり、大量コンボを狙えて爽快だ。ステージをクリアしてストーリーを追うクラシックのほか、ひたすら消し続けるサバイバルゲームもある。



⬆サバイバルゲームでは最初からアイテムの出現率が高く，これらを複合させて一気にブロックを破壊するのが爽快。

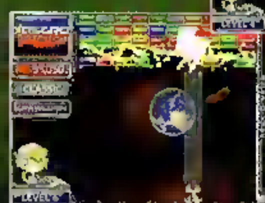
➡星マークのブロックを色ブロックにぶつけると、その色のブロックを消す際，爆発を起こして周囲のブロックを消すという性能に変化する。



⬇ドクロブロックは、運べない邪魔な存在。周囲にも伝染するので，早めに隣接したブロックを消して破壊しよう。



⬅雷マークのブロックを消すと横一列に稲妻が走り、横列をまとめて消す効果がある。消すときは高さを選ぼう。

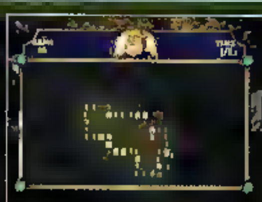


## Dangerous Mines
デンジャラス マイン

■ダウンロード料金：980円[税込]　■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

### 地雷をよける緊張感との戦い

　特定の場所にジェムが埋まったブロックに対し，予想して旗を立て，ジェムがないブロックを取っていく。ブロックの数字は，隣接するブロックにジェムがいくつ埋まっているかを示し，これを頼りにジェムをすべて見つければクリアーとなる。要は『マインスイーパー』だ。ゲームモードはふたつ。プレイエリアの外側が最初から開いている，初心者向けのフリーエッジ。タイム制限が加わったガントレットは，スピードを求められる上級者向けのゲームだ。



⬅マインスイーパーを堪能できるクラシック。



➡正確さと素速さが求められるガントレット。

## Super Collapse 2
スーパー コラプス2

■ダウンロード料金：980円[税込]　■プレイ人数：1人
■Xbox Live：スコアランキング

### シンプルだから中毒性が高い

　せり上がってくるブロックの，同じ色が3つ以上つながっているところをクリックして消していく。爆弾をクリックすると周囲のブロックを破壊するほか，色爆弾は同じ色のブロックを画面から一斉に消し去る。ルールはシンプルだがモードが豊富で，規定のライン数を消してステージをクリアーしていくメインモードのほか，1画面のブロックを残らず消すパズルや，上からもブロックが発生するモード，1回消すごとにせり上がるターン制のモードがある。



⬅ブロックが上に到達しないよう、す速く消そう。



➡上下からのブロックが接着するとミスとなる。

## 新境地を開くオリエンタル功夫アクションRPGの期待作

# JADE EMPIRE ~翡翠の帝国~

**正統派ファンタジーやスペースオペラで高い評価を得ているBioware社が挑んだ東洋系ファンタジーRPGが発売間近。ストーリーやシステムの予習をしておこう。**

RPG
ジェイド エンパイア ~ヒスイノテイコク　アクションRPG
マイクロソフト　BioWare
6月16日発売予定　7140円［税込］
HDTV、5.1ch
未対応　16歳以上
1606ブロック　—

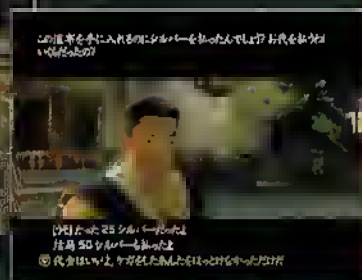
## リー師匠の教えを守り、帝国の陰謀を打ち破れ

『ジェイド エンパイア』は神話時代の古代東洋世界が舞台のアクションRPGだ。美しくも神秘的に描かれた3D世界を探索でき、戦闘はボタンひとつでコンボ攻撃が出せるイージーアクションバトル。また、人との会話も非常に重要で、たくさんの選択肢の中から、主人公の意志を反映した発言をセレクトしていく。基本となる能力値は体力、気力、集中力の3つだが、そこから派生した柔軟性、直観力、威圧力という会話能力値も設定されているほどだ。

主人公は、二つ川と呼ばれる山間の地の武術修行院で育てられ、実力でトップとなった修行生。ライバルの暴走や帝国の二つ川侵略の中で、師匠の身の上と自分の生い立ちの真実を知り、戦うために旅立つ。



↑修行院ではかの修行生と手合わせ。チュートリアルを兼ねた初めてのバトルだ。



↓選択肢によって人徳を積むのも大切なこと。悪に染まることもできる。



# 修行の成果をすべて出し切って敵と闘え

主人公は優秀な武術修行生で、リー師匠や微笑む山から闘いの知識を授けられている。『ジェイド エンパイア』の戦闘は、その知識を生かして闘うアクションバトルだ。状況によっては一度に多くの敵と闘うバトルもある。さらに仲間を連れていれば、仲間が自分の意志で加勢してくれるので、多対2のバトルも起こるのだ。システムは純然たるアクションゲームより敷居が低く、攻撃対象を左右トリガで選択し、ボタンに割り当てられたコンボ、強攻撃、防御を使い分けて闘うことになる。

## バトルの基本は3すくみ

➡Aボタンで出る通常攻撃。連続してAボタンを押せばコンボ攻撃になる。ただし、防御態勢の相手には通用しない。



攻撃（コンボ）

防御



⬆Bボタンで急所をがっちりガード。しかし、渾身の強攻撃は防げない。



強攻撃

⬆Xボタンで体中の力を集めた一撃を放つ。予備動作が大きく、攻撃で中断するのが弱点。

## 特殊なアクションで形勢逆転!

主人公は、基本の3動作のほかにも、ボタンの組み合わせやYボタンで特殊アクションが出せる。多くの敵と闘う場合や、強敵との闘いには欠かせないテクニックだ。初めて対戦する敵に対応するとき、敵に囲まれたとき、敵に追い詰められたときなど、特殊アクションを使って危機的状況を回避しよう。

### 魔法攻撃を回避



⬅強攻撃や遠距離からの魔法攻撃をさっとかわす。

### 囲まれたら範囲攻撃



⬆敵に囲まれても、一気に打開することができる。無制限に使えるのもうれしい。

### フォーカスモードで攻撃を見切る!



⬆Yボタンで集中力を高めるフォーカスモードに。相手の動きが遅くなるのだ。

## 相手に合わせてスタイルを変える

主人公はひとつの武術スタイルだけではなく、一度に多くの流派を使うことができる。覚えた流派は、メニュー画面でセレクトするほか、方向パッドに登録して、闘いながら切り替えることもできるぞ。また、黒ボタンで闘気をまとえば、気を消費して大ダメージ攻撃を出せるようになる。



⬆画面左下に登録された流派と割り当てられた方向パッドが表示されている。

### 気をまとった一撃



⬅闘気で光輝いた腕。気力に余裕を持って闘おう。

### 武器も使える



➡武器を使う流派を選べば、自動的に武器が装備される。

## 体力がなくなるまえに回復を

闘いの中に身を置く者にとって、いちばん重要なパラメーターは体力だ。ゲーム画面中、赤いゲージで表示されている体力は、攻撃を受けると減っていき、なくなると主人公が力尽きてしまう。ほかにも気力や集中力といったパラメーターがあり、どれも主人公の状態を表している。なくなるとさまざまな制限を受けてしまうのだ。

### 敵を倒すと3色の玉が出現



⬅敵が落とす玉で、パラメーターが回復する。

**体力**

赤いゲージ。生命力を表し、ダメージを受けると減る。なくなると倒れるのだ。

**気力**

青いゲージ。体力に置き換えることが可能で、攻撃に使うこともできる。

**集中力**

黄色いゲージ。フォーカスモードや武器を使った攻撃で消費される。

### 気力を体力に変えて闘う

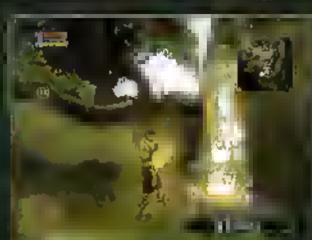


⬆白ボタンで減ってしまった体力を気力で補うことができる。回復中は無防備だ。

### ほこらに祈りをささげる



⬅ほこらの前でAボタンを押せば祈りを捧げる。



⬆気のほこらで体力と気力の回復、集中のほこらで集中力を回復できるぞ。

# 大いなる闇に立ち向かうために己を磨く

主人公は追いはぎや海賊、妖怪などさまざまな敵と闘う。物語の核心に近づくにつれ、敵が強力になるので、主人公も成長する必要がある。主人公が自分を琢磨する方法は3つあり、RPGらしく敵と闘って成長する過程も楽しめる作りになっているぞ。

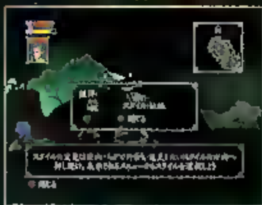


←この世の者ならぬ存在と闘うこともある。

## 琢磨1 流派を伝授

武術が発達している『ジェイド エンパイア』の世界には、大きく分けて5つの徒手流派が存在し、主人公はすべての流派を会得し得る。さらに人外の敵の独自武術、武器ごとに流派、自然の力を使った魔法など、多くの戦闘スタイルを会得可能だ。

敵を倒す



←妖怪系の流派を覚えると変身して闘えるように。

人から教わる



↑武術の達人の域に達している主人公にとって、新たな流派を覚えるのはたやすい。

武器をもらう



↑武器を使った戦いかたも流派のひとつ。武器を得れば、同時に流派も使える。

## 琢磨2 宝珠を装備

宝珠には神秘的な力が込められており、装備することで力を高めることができる。主人公は最大で3つの宝珠を装備することが可能なので、欠点を補ったり、長所を伸ばしたりと、戦闘スタイルに合わせた組み合わせを見つけ出そう。宝箱や敵から入手するほか、買うこともできるぞ。

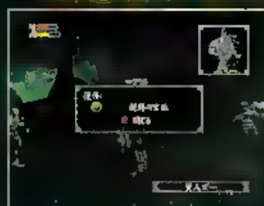


←宝珠の効果は能力値アップがメインなのだ。



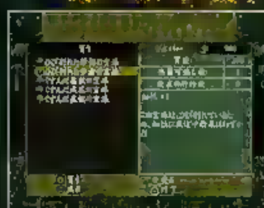
←宝珠それぞれに詳細なストーリーがある。

敵を倒して入手



←敵が落とした宝珠を拾えることがあるのだ。

商人から買う



←各地の商人が宝珠を売っている。銀で買おう。

最大3つの宝珠を身につけられる

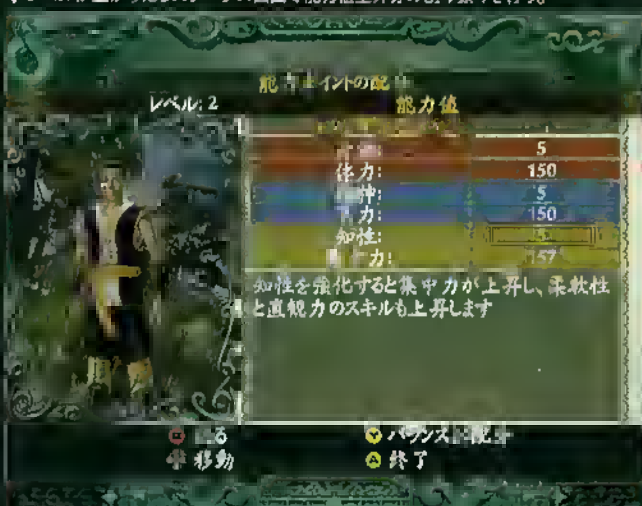


↑能力値ダウンと引き換えに回復の玉の出現率がアップする宝珠も存在するぞ。

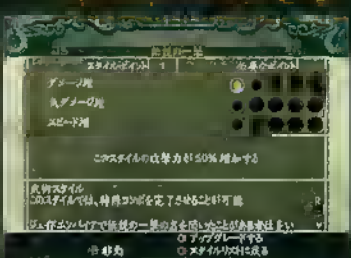
## 琢磨3 経験を積む

修行生としての経験は、戦いの中だけで得られるものではない。書物を読んだり、人助けをすることによっても、人生の経験を積み、人間として成長することができる。十分な経験を積んだら、ステータス画面を開いてレベルアップをしよう。自分で能力値上昇分の振り分けができる。

↓レベルが上がったらステータス画面で能力値上昇分の割り振りを行う。




レベルアップで能力を伸ばせる



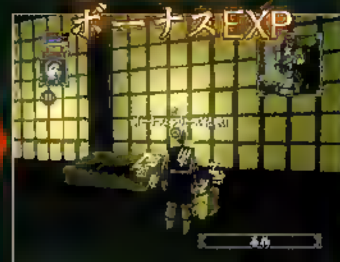
↑レベルアップで各流派の修得度も上げられる。流派ごとに3つのカテゴリがあり、細かなカスタマイズが可能だ。



←オーソドックスに敵を倒して経験値獲得。仲間の分ももらえる。

←クエストクリアーで経験値がもらえる。メニューで確認しよう。

書物を読んでボーナスEXP



↑書物を特定の組み合わせで読むと、ボーナス経験値をもらえることもあるぞ。

画面左のアイコンを見逃すな



↑レベルが上がると画面左にアイコンが出現。忘れずにレベルアップしよう。

# Conker LIVE & RELOADED



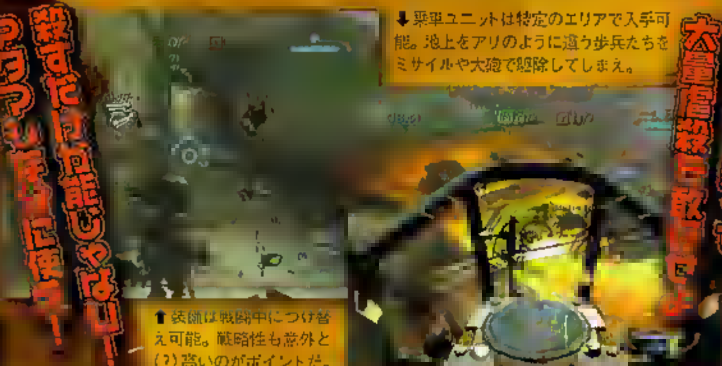
## プレイ画面からふたつのモードの狂気を見届けろっ!!

| | |
|---|---|
| コンカー：ライブ アンド リローデッド | シューティングアクション |
| マイクロソフト | Rare |
| 6月30日発売予定 | 6090円（税込） |
| HDTV（D2）、5.1ch | 1人 / 〜16人 |
| OP 最大16人 DL VC SR | 18歳以上 |
| 25ブロック以上 | — |

優れた技術とイカれたセンスを併せ持つこのタイトルも発売間近！ 今回は、主人公コンカーの過去と未来を堪能できるふたつのゲームモードをプレイ画面で解説していく。ふつうのゲームではもう満足できないアナタ、必見ですよ！

## 狂った喜び1 Live＆Co.モードで未来の戦いを堪能せよ

Xboxで可能になった"Live＆Co."モードは、最大16人が参戦できるオンライン対戦がウリのサードパーソンシューティング。第二次世界大戦を思わせる舞台を基本に、リス軍とクマ軍に分かれて血で血を洗う、スプラッタギャグ満載のバトルを展開していくのだ。プレイヤーは6つのクラスを選ぶことで、使用する装備や乗り物、特殊技能を使い分けることが可能。ほかのプレイヤーとのバランスを考えてクラスを選択するのがよさそうだ。ゲーム中に出現する"コイン"を入手すると装備や特殊技能がパワーアップし、よりアグレッシブに戦闘を展開できるぞ。



⬇乗車ユニットは特定のエリアで入手可能。地上をアリのように這う歩兵たちをミサイルや大砲で排除してしまえ。

殺すだけが能じゃない!! アタマは有効に使え!

マシンに乗って大量虐殺に酔いしれろ

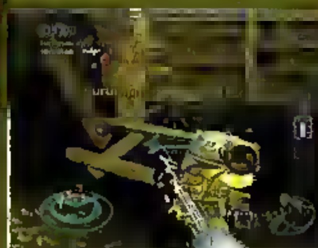
⬆装備は戦闘中につけ替え可能。戦略性も意外と（？）高いのがポイントだ。

### "ダンボット"で操作に慣れよう

オンライン対戦の操作に慣れるために、ひとり用ゲームとして用意されているのが"ダンボット"だ。規定のミッションを制限時間のあいだに達成するのが目的で、時間内は何度死んでも復活できる。これでクラスの違いや使いかたをマスターするのだ。



⬆ゲームモードによってはドラマチックなムードも出現し、盛り上げる。



⬆肉体が飛び散り、首が宙を舞う阿鼻叫喚の地獄絵図。これが戦争というものだ。



⬅設置型ユニットも出現。前線に運べるかがカギ。

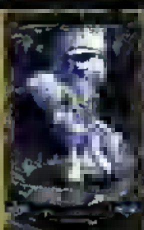
## 6つのクラスから選べ!!

選択できるクラスは全部で6つ。ただしマップによっては飛行型ユニットを駆使するスカイジョッキーを選択できない場合もあるようだ。今回は能力的な特徴を見てみよう。

### グラント

**何でもこなすオールマイティーな万能型**

マシンガンを装備し、パワーアップでグレネードランチャーを搭載。自分を回復する能力もあるので初心者向きか？



### ロングレンジャー

**遠距離から敵を射抜く後方支援のプロ**

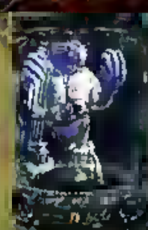
狙撃銃を装備し、射撃姿勢をしゃがみや伏せなどに変更して攻撃できる。パワーアップすれば接近戦も戦えるぞ。



### デモリッシャー

**破壊力を極めたパワーファイター**

ロケットランチャーを装備し、最強の攻撃力を誇る。特殊技能"バーサク"発動中は、高速移動とパンチ攻撃が可能に。



### スニーカー

**敵の首をはねる接近戦特化型戦士**

サーベルを使った近距離攻撃が得意で移動スピードも速い。特殊能力で"死んだふり"ができるなど、奇襲攻撃も得意だ。



### スカイジョッキー

**大空を駆けめぐるユニット特化型クラス**

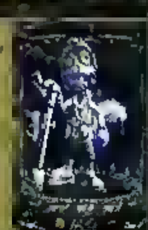
全6クラスの中で唯一飛行ユニットを扱えるため、大きな戦果が期待できる。歩兵の主装備である2挺拳銃も所持。



### サーモフィル

**攻防のカギを握る特殊なクラス？**

シニュレイターと呼ばれる放射器を持ち、火炎で敵を焼いたり酸でユニットを落としたりできる。回復もお手のものだ。



## 狂った喜び2 生まれ変わった『Bad Fur Day』で過去を知る

前作のリニューアル版で遊べるのが，シングルプレイ専用のアクションゲーム"Conker's Bad Fur Day"モードだ。画面を見るだけなら一見ホンワカとした牧歌的な雰囲気だが、その実は下品でユーモラスでデンジャラス，と子供心を忘れないプレイヤーにとっては大喜びのネタが山ほど盛り込まれた恐るべき内容になっている。現ナマ大好きなコンカーと世知辛い世界で遊んでみないか？

⬇クギバットを振って敵を粉砕。画面は血の海に！カメラに血しぶきがつく凝りようです。







⬆ウ●コが充満するステージや馬のウ●コと戦うステージも。小学生みたいです。



⬅バイオツ天国！男たるものオッパイは大好きだ！たとえ相手が植物でも大好きだ！

## 多彩なアクションと演出がヤバイ！

"Conker's Bad Fur Day"の見どころはブラックユーモアや自虐的なギャグだけではない。爽快なアクション性やウィットに富んだセリフの数々，ひねりの利いた演出など，エンターテイメントとしてのサービス精神がたっぷり詰まっている。ここでは，ゲーム序盤に登場するハイライトシーンを中心に，その内容の一部をお届けしていこう。これがオマケだなんて信じられる？



⬆アクションの華である巨大なボスとの戦闘もアリ。アタマを使って勝利せよ！

## 状況対応ボタンで詰まり知らず？

マップ上に設置されている"状況対応"ボタンは，その名のとおり困った状況を打破したいときに便利なスイッチだ。吐くまで飲んだとき，道が通れないとき，首吊りしているヤツを助けるときなど，さまざまな場面で役に立つぞ。



⬅このボタンでしか使えない武器もある。見つけたら押すしかない！




⬆ベロベロに酔っ払ったコンカー。このままではまともに歩けないが……。

⬅薬を飲んでシャッキリー うちの家にも欲しい。

## 小動物アクションで女子のハートもキャッチ？

広大かつ美麗なマップはかなり立体的な構造になっており，高すぎるところから落ちるとコンカーは飛び散って絶命してしまう。そんなショッキングな場面に出くわさないように，各種ジャンプアクションを駆使して進むべし。




➡熊手に乗るならクマデライドォ！……。ノリノリで跳ぼう。

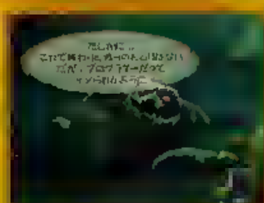



⬆婦女子が大好きなフワフワの毛皮つきシッポを使うアクションも。

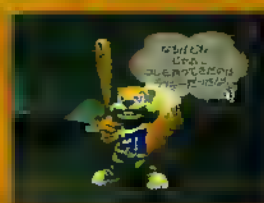
⬅しゃがみジャンプからボタンを追加入力するとホバリング！

## バカなりに工夫して進め！

ジャンプと殴力，状況対応だけでなく，ときにはアイテムや札束，トンチで切り抜けなくてはいけないのが本作の特徴。現実世界ヨロシク，ときには理不尽に思える状況も多いが，それを打ち破るシーンも痛快だ。ぜひとも体験すべし。



⬅立ちふさがる敵を盗ったらヒネリの利いたお言葉が。



⬅つべこべ言うやつは持ってきたアイテムで実力行使。

## Rare（レア）の開発者に直撃インタビュー！




Xbox版「コンカー」の魅力は，プレイスタイルの異なるふたつのゲームが入ってるところ。メインとなるLiveモードは，チームワークを重視した，チームベースの対戦がウリ。各自が何らかの役割を果たすことで困難を乗り越えたり，勝利をつかんだりするような，熱いチーム戦を楽しんでほしいね。シングルプレイ用の「Bad Fur Day」も単なる移植じゃないよ。前作から4～5年経ったことで，ユーザーからいろいろな声が集まった。「最後の3分の1がいちばんおもしろいのに、そのまえの3分の2が難し過ぎた」とかね。それらを反映させて，細部まで改良してある。こだわったのは，"とにかくサクっと遊べて，楽しめる内容"という点。マルチプレイヤー（Live）という太い柱があるので，こちらはあっさりでもいい，というくらいの割り切りで，なるべく敷居を下げるようにした。見どころ？ ユーモアの部分が，日本でどう受け止められるのかは気になるかな。"やり過ぎた感"のあるところは数え切れないほどあるけど，基本的には過去の経験からギリギリのラインは分かってるつもり。ただ，パロディーネタなんかは「よく審査を通ったなぁ」と思うところもけっこうあるので，そういう部分も見どころのひとつかもしれないね。とにかく楽しんでよ！

特報 X SPECIAL

# 壮大な冒険の始まりまであとわずか!

## SUDEKI 千年の暁の物語

発売日が決定し、遊べる日まで秒読み段階に突入! 今回はより具体的なゲーム内容がつかめるように、システム面を中心に紹介するぞ。また、新たに判明した序盤の村と、その近辺で発生する魅力的なクエストも公開!

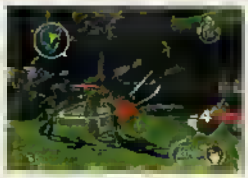
SPEC RPG
- ステキ〜センネンノアカツキノモノガタリ〜
- アクションRPG
- マイクロソフト
- Climax
- 7月14日発売予定
- 6090円[税込]
- HDTV(D2), 5.1ch
- 非対応
- 15歳以上
- 174ブロック以上

## アクション要素満載の戦闘システムを徹底紹介!

RPGにおける醍醐味のひとつ、モンスターとのバトル。本作はアクションRPGというジャンルにふさわしく、プレイヤーの立ち回りが戦闘の効率を大きく左右する。ここでは、戦いを有利に進めるコンボや必殺技といった、主人公たちの特殊能力を紹介。これらのスキルを駆使し、冒険の途中で襲い掛かる邪悪な生物や敵兵士に立ち向かおう。ちなみに直接操るキャラクターはひとりだけで、残りのメンバーは自動で戦ってくれるぞ。

### コンボアタックをキメて大ダメージを狙え!

4人の主人公のうち、近接攻撃を得意とするナッシュとリニは、通常攻撃をタイミングよくつなげることで連続攻撃、通称"コンボアタック"をくり出せる。どのようなコンボが出るかは、攻撃ボタンの組み合わせで異なるぞ。



←基本となる通常攻撃は、縦攻撃、横攻撃、払いのけの3種類。

流れるような連続斬り!
#### ライトニングスラスト





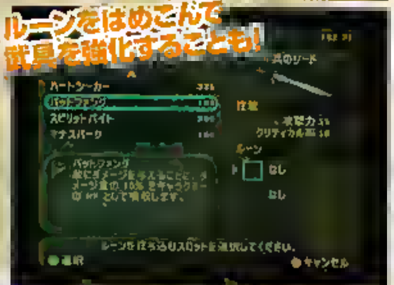
←↑前進しながら斬撃を3回連続でくり出す、スタンダードな技。攻撃の主軸として活躍する。

### 成長させる能力を選べるカスタマイズの魅力

キャラクターがレベルアップするとAPポイントを入手。これを消費して、最大HPやパワーを上昇させたり、必殺技を習得できる。どの能力を成長させるかは任意に選択できるので、プレイヤーの好きなプランで成長させられるのが大きな魅力だ。また武器と防具は、街の鍛冶屋で"魔法のルーン"を打ち込み、クリティカル率を上昇させるといった特殊能力を付加させることもできるぞ。



→↓攻撃力だけでなく、敵からHPを吸収するといった特殊能力も追加できる。



ルーンをはめこんで武具を強化することも!

### シャリスとエルコはFPS!? 武器の使い分けがカギ

シャリスかエルコを操って戦う場合は、FPSのような一人称視点でのバトルとなる。弾数は無制限なので、弾切れの心配は無用。威力は低いが連射可能、高威力で敵を貫通するが連射は不可など、武器によって攻撃方法が大きく変化する。戦局によって使い分けろ!



←ナッシュらとはまったく違ったバトルが楽しめるぞ。

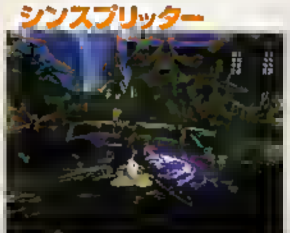
### 2種類の必殺技を活用して不利な状況をチャンスに!

窮地に追い込まれた場合でも一発逆転できるほどの威力を持つ必殺技、それが"スキルストライク"と"スピリットストライク"だ。いつでも出せる通常攻撃とは異なり、発動には条件があるため連発は不可能。ここぞという局面を見極めて使っていきたい攻撃の切り札だ。うまく使うほど、効果は倍増!?

効果が附随する必殺技
#### スキルストライク

SP(スキルポイント)を消費することで発動する必殺技。キャラクターの移動速度を上昇させたり、味方のHPを回復させたりと、技によってその能力は千差万別。"エッセンス"の値を伸ばすと、威力や効果時間が増加するぞ。

シンスプリッター

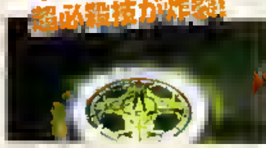


←範囲内の敵すべてにダメージを与える強力な技なのだ。

その威力は一撃必殺!
#### スピリットストライク

敵を倒したり、逆に敵からの攻撃を受けると、SPゲージが上昇する。このゲージを消費して発動する超強力な必殺技がスピリットストライクだ。スキルストライクと比べて発動できるチャンスがかなり少ないぶん、威力は比較にならないほど強力。ザコならば全滅させられるほどの威力を秘めている。ド派手なエフェクトとともにくり出される強力な一撃を使いこなすべし!

キャラクター固有の超必殺技が炸裂!



↑美しい魔方陣が描かれ、精霊のようなキャラクターが登場する。いわゆる召喚魔法に近いかも!?



# 物語序盤で訪ねるふたつの村とイベントを紹介するぞ

勇者たちが序盤で訪れる新たな舞台が判明したので，詳しくお伝えしよう。今回わかったのは，のどかな雰囲気のふたつの村。出発地点となるイルミナの城下町に比べて規模は小さく，住人たちの暮らしも質素に見える。一見，素通りしてしまいそうな場所だが，忘れることができないような衝撃な出会いが待ちかまえている……かも。思わぬ発見もあるかもしれないので，地方独特の雰囲気を楽しみつつ，のんびり旅をするのもいいかもしれない。



←各地の地図も見られる。重要な施設はアイコンで表示されるぞ。



←怪しげなほこらを発見。"究極の武器"がものすごく気になる！

## のどかな漁村 ブライトウォーター

城下町から街道を進むとたどり着く，海に面した村。木造建物の美しい町並みが，冒険に疲れた勇者たちの心を癒す。宿屋から鍛冶屋まで，施設は充実している。どうやら王女シャリスが滞在しているようだが……!?



←村の桟橋では，釣りに明け暮れる人々の姿も。釣れますか〜？






←↑村のとある場所で，主人公のひとりであるシャリスを発見！ ちょっぴり勝気な性格!?

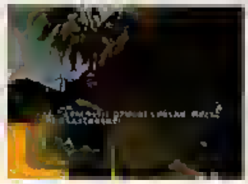
## "獣人"シャダニ族の村 シャダニモー

リニの故郷でもある部族の村。テントや地下倉庫など原始的な建物が多く，どことなく郷愁を感じる。緑色のシチューなど，食事はかなり個性的。寺院や聖地といった神秘的な場所があるようだが，その全貌は果たして!?





←シャダニ族は，顔にタトゥーを入れる文化があるのだろうか？



↑←どことなく神秘的な雰囲気が漂う。不思議な体験ができる!?

## 随所にあふれるヒントで初心者でも戸惑いなし！

ハスキリアの広大な大地を冒険するときに役立つのが，画面の左上に表示されるナビゲーションマップ。付近の地図だけでなく，村人や敵の位置も表示される。全体エリアのマップや進行中のクエストもメニューで確認できるので，迷うことはほぼないだろう。



↑主人公の方向に加え，目的地の方角まで表示されるという親切っぷり。

## 主人公たちの前に現れるオーディンとは何者だ!?

冒険の途中，突如暗転する空。不意に勇者たちの前に姿を現したのは，大きな翼を持つ天使のような風貌の"オーディン"。彼はシャリスに，新しい防具とあるスピリットストライクを与えると，風のように消え去ってしまう……。主人公たちに力を貸してくれる意図などは不明だが，その正体とは？ 冒険が進むにつれ，徐々に彼らの謎も明らかになっていくのだろうか？

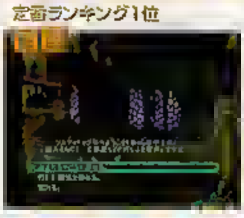



↑神々しいオーラを放ちながら，勇者たちを手助けするオーディン。北欧神話に登場する同名の神とは関係があるのか？

## 冒険家の強い味方であるハスキリアの施設群

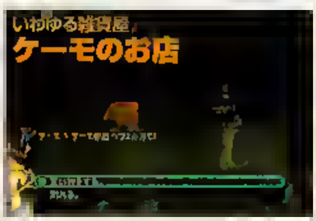
旅の途中ではケガを負うこともあるし，戦闘時に役立つアイテムを使い果たしてしまうこともある。ここでは，そういったトラブルに対処する，さまざまな施設を紹介するぞ。これらを上手に活用することが，長い冒険を最後まで成し遂げるための秘訣かも？

### 定番ランキング1位 宿屋



←旅人の強い味方，宿屋。ひと晩休めばHPとSPが全快するのだ。

### いわゆる雑貨屋 ケーモのお店



↑「ケーモの店へウェルカモ！」というあいさつがやたらと耳に残るチェーン店。回復アイテムなどの販売のほか，買取りも行っている。

### 好みを見抜いて方針!? 商人



↑各地にいる商人は，その商人が好きなアイテムならば高額で買い取ってくれる。うまく活用すれば，大儲けできるかも？

## 冒険途中で見かけたミニクエストあれこれ

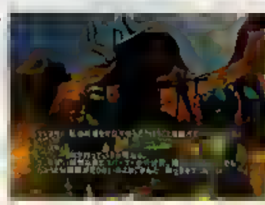
冒険の途中では，メインストーリーとは関係ないミニクエストに遭遇することも。クリアーするとお得な報酬がもらえたりするため，挑戦する価値は大。ミニクエストはのんびりしたテーマが多いようなので，シリアスになりがちなメインストーリーの息抜きとして，気軽に遊んでみるのもいいだろう。

### 羊飼いの手伝い

バラバラに逃げ回る羊たちを，一定時間内に柵の中に集めるクエスト。邪悪な魔物たちがはびこるハスキリアだが，こんなのどかな一面も楽しめるのだ。



←羊は苦手らしく，柵に戻すのはひと苦労。



→食材を聞いて，シチューの奇妙な色に納得。

### 料理の材料集め

シャダニモーで緑色のシチューを作っている人に話しかけると，材料である"スパイダーの分泌管"が足りないから集めてほしいとのこと。どこで入手できるのだろう？

# KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX

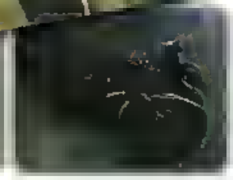
# 2Dと3Dが融合した 新生『KOF』を見よ!











完全3D化によって独自の路線を歩む、家庭用オリジナルとなる『KOF』。今回はそんな本作ならではの魅力を検証。発売までのイメージトレーニングに励んでくれ!

SPEC / action

ケーオーエフ マキシマムインパクト マニアックス
SNKプレイモア / SNKプレイモア
6月23日発売予定 / 6040円［税込］
HDTV、5.1ch
OP 9R VC / 12歳以上
10ブロック以上

## 『KOF』の常識を打ち破る数々の新要素を詳細レポート!!

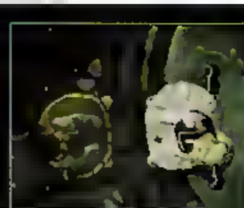
完全な新キャラに家庭用オリジナルの世界観、そして極めつけは3D化と、新たな試みが満載の『KOFマキシマムインパクト』。なかでも3D化していかに『KOF』が変わったかが、もっとも気になるところだろう。そこでここからは本作で大きく変貌、進化をとげた点を解説していく。いまのうちに理解しておけば、Live対戦でもライバルたちに差をつけられるハズ!



⬆完全新規のストーリー、鑑賞モードなど家庭用ならではのモードも充実しているぞ。

### 『マニアックス』ならではの楽しみにも要注目!

『〜マニアックス』と称された本作には"鑑賞"という新たな楽しみを追加。試合中にポーズをかければキャラの勇姿や技のモーションをあらゆる角度から眺められる。画像の保存もできるので、鑑賞をマニアックに楽しむのも一興かも?



⬅視点を変えれば細かいディティールも確認可能。

### SYSTEM 新テクニックで駆け引きがより白熱!

まずは本作で追加されたシステムについて見ていこう。新システムは攻撃の回避や危険な状況からの脱出など、奥行きを使った防御系のものが中心。また"スタイリッシュアート"の存在により、攻撃面もお手軽かつ強力に進化。攻めも守りも強化され、よりアツイ戦いがXbox上で展開される!

### サイドステップ&サークルモーション

サイドステップは3D対戦格闘には欠かせない、いわゆる"軸移動"。画面の奥(手前)にす速く移動し、直線的な攻撃を避けることができるぞ。サークルモーションは相手を中心に円を描くように移動し、間合いを詰めていく移動手段。回避より相手にプレッシャーを与えるのに適したシステムだ。






⬅⬇攻撃をかわし、側面をとれば優位に。直線的な攻撃を多用する相手に狙っていこう。

### スタイリッシュアート

弱K→強P×2→強Kなど、特定の順番で通常技がつながるシステム。ボタン連打でつながり、ほとんどの技にキャンセルがかかるため、お手軽で強力!







⬅⬆つながる技はキャラごとに違うが基本は連打。ヒット確認も容易な便利なシステムだ。

### 受け身&移動起き上がり

一見地味なシステムだがかなり重要!なぜなら本作ではダウン状態でも攻撃がヒットするため。そこから連続技を決められて大ダメージ……となる危険があるからだ。余計なダメージを受けないためにも、積極的に使っていくべきシステムといえる。



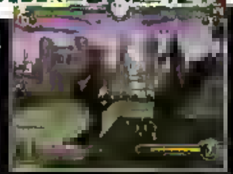
⬅"寝たきり"でいるのは危険。受け身や移動起き上がりで追撃を回避しよう。

## Combo あらゆる状況から連続技が狙える!

多彩な連続技が決められるのは『KOF』シリーズ共通の魅力。本作ではそのチャンスがさらに増加し、ダウン状態や壁から跳ね返った相手に追撃が可能。そこからさらに連続技を決められる! あらゆる状況で貪欲に連続技を狙っていくのが勝利への近道だ。逆に連続技を決められた場合は、受け身や移動起き上がりを使って対抗し、ダメージを軽減するのが重要だぞ。

### 既存のシステムも連続技を決めやすく進化!

本作ではガードの耐久値がゲージで表現されているため、いままでは狙いにくかった、ガードクラッシュが決めやすくなった。ガードを崩したら連続技を決めていこう。



➡体力ゲージの下のガード耐久力も見つつ攻めよう。

### ダウン "寝ている"状態も安全ではない

『KOF』をはじめ、多くの2D格闘はダウン状態には攻撃が当たらないのが常識。しかし本作ではダウンして"寝ている"相手にも追撃が可能。足払い系の技や地を這う飛び道具などはもちろん、一部の乱舞系超必殺技などでも拾うことができる。意外な技がつながったりするので、それを探し出し連続技を研究するのも、3D格闘となった本作ならではの楽しみといえるだろう。



➡ジャンプ攻撃であっても当たりさえすれば追撃可能。



➡必殺技で転がすとダウン時間が長く、追撃しやすい。

**初級**

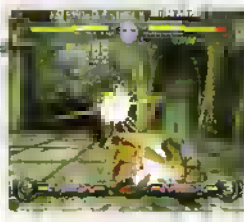


➡対空攻撃も連続技のチャンス。鬼焼きで迎撃したら……。

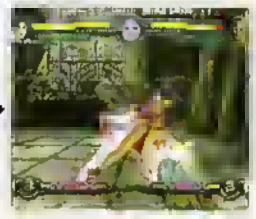


➡ダウン状態に飛び道具で追撃。リスクも少なく安全。

**上級**



➡超必殺技もダウン状態を拾える。転がせたのを確認して……。



➡超必殺技を入力。当たり判定さえあれば拾えるぞ。

### 壁 空中で悶絶する相手に追撃!

ダウン状態以上に痛い連続技を叩き込むチャンスが、相手を画面端に追い込んだ状況だ。画面の端=壁に叩きつけると、通常とは違った跳ね返りかたで浮き上がり、無防備な状態で宙を舞う。こうなれば連続技のチャンス! 超必殺技を筆頭に、あらゆる技で追撃でき、相手の体力を大きく奪うチャンスとなるぞ。もし浮いている状態に追撃できず、ダウンさせてしまってもチャンスは続く。壁に激突後のダウン状態に追撃すると、ふだんより高く浮き上がる。あきらめずに連続技を狙っていこう!

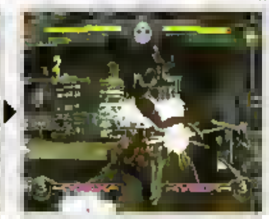



⬆壁と超必殺技を絡めると4割～5割のダメージも狙える。一発逆転も夢ではない!

**初級**



➡突進技のバーンナックルで、相手を壁にたたきつけると……。

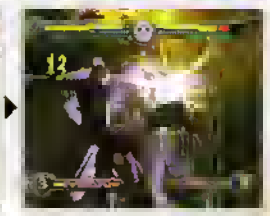


➡跳ね返ったところにバーンナックルが再度ヒット!

**上級**



➡壁に激突してダウンした状態はさらにキツイ追い討ちが可能。



➡弱P→アイントリガー→超必殺技が連続ヒット!

## Costume 3Dならではの"2P衣装"に注目

システムだけでなく、見た目の変化もファンには気になるところ。おなじみの衣装の3D化に加え、2Pカラーとして懐かしいコスチュームや大胆にアレンジされた衣装が登場するぞ!



⬅多くのキャラの印象がガラリと変わる。ちなみにコレはレオナの2P衣装。

### 懐かしのコスチュームで参戦!

京の学ランをはじめ、シリーズおなじみの旧衣装を3Dで再現。気になる細部は試合中に一時停止して確認!




➡『KOF』初期の衣装、ガクランが復活!




⬅『怒』シリーズの衣装が20年近い時を経て3D化。

### 別人!? に変貌をとげる人たち

既存の姿をアレンジ……という域を超え、別人といえるほど姿が変わるキャラも。そして2P衣装を超える"かぶりもの"的な衣装も登場!?

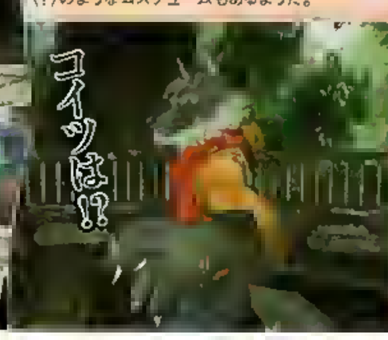



⬅グラサンぐらいしか共通点がない、総合格闘家風のクラーク。

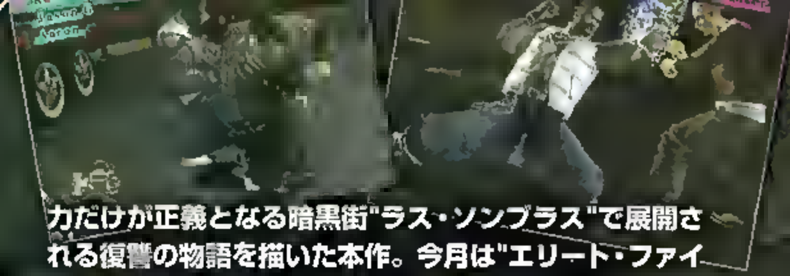





⬅⬋⬇1Pと比べると、日常寄りの姿が多い2P衣装。詳細は不明だが、写真下のテリー(?)のようなコスチュームもあるようだ。



# BEAT DOWN ビートダウン



力だけが正義となる暗黒街"ラス・ソンブラス"で展開される復讐の物語を描いた本作。今月は"エリート・ファイブ"たちの戦闘にスポットを当てて紹介していこう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| [illegible] | ビートダウン | [illegible] | バイオレンス／格闘アクション |
| [illegible] | カプコン | [illegible] | カプコン／キャビア |
| [illegible] | 今秋発売予定 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | 非対応 | [illegible] | 未定 |
| [illegible] | 未定 | [illegible] | 未定 |

## ストリートの闘いはルール無用！ あらゆるバトルを切り抜けろ

麻薬王・ザネッティが仕切るこの街で生き残り、復讐を果たすには、数え切れないほどのバトルを切り抜けなくてはならない。もちろんストリートのケンカは何でもありが基本。いつも同じようなバトルが起きるなんて考えたら、命がいくつあっても足りない。街での活動を始めるまえにケンカのシチュエーションをレクチャーしていくから、足りない頭にねじ込んでおけ。

### 1対1のタイマンはケンカの華

強い相手とは1対1のタイマンバトルをやることもある。お互い同じ条件で戦う以上、負けることは考えられない。このモードに関しては次回以降で詳しく伝えるから待ってろよ。



↑金網に囲まれた広場で一騎打ちだ！

### ひとりで多人数の相手もアリ

暗黒街じゃ男らしく、なんて言葉はクソの足しにもならない。仲間を連れてないときはクズの群れに囲まれることもあるが所詮はクズだ、蹴散らせ。



**不利なときも弱音禁止！**

←正直、大人数に囲まれるのはキツイが必ず活路はある。あきらめずに闘え。

### 敵味方入り乱れての混戦も

味方を引き連れているときはだいぶ心強いが、それでも油断は禁物。仲間の状況を見て、危ないときは手助けするのがチームワークってもんだ。

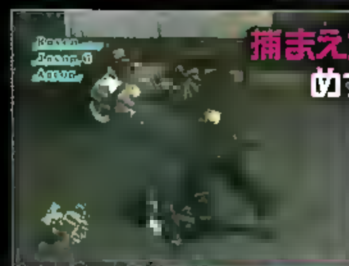


**仲間の体力に注意せよ**

←味方の位置や体力の情報はこまめに見ておかないと被害がでかくなるぞ。

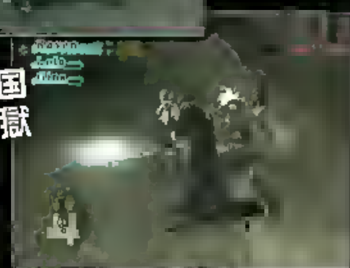
### 仲間と協力してブン殴れ！

仲間はただ好き勝手に暴れてるわけじゃない。いや、もっぱら好き勝手に暴れてはいるが、ちゃんと状況に応じて連繋プレイもできるってところがじつに心強い。相手を羽交い絞めにしてもらえば殴り放題だぜ！



**捕まえたザコをめった打ち！**

←ジェイソンに羽交い絞めにされたらまず抜けられない。特別整形の開始だ！



**背中に天国 顔面に地獄**

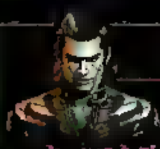
➡ローラに捕まってるポリ公をブン殴る。ジーナが殴ればポリもうれしかったのかもな。

### 必殺の周囲攻撃技！ "デバステーター"を見よ！

敵からの攻撃を食らってひるんだり、キツい追撃を受けそうになったときに役立つのがこのスペシャルな技。それぞれの得意技を見てくれ。



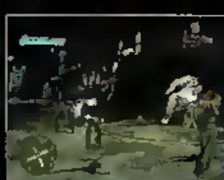
↑人が闘ってるときに横からパンチを入れてやろう、なんて無粋なヤツを見かけたら即座にぶちかませ。



### レイヴン Raven
### トルネードキック

**すべてを吹き飛ばす竜巻の一撃**

その場でジャンプしての飛び廻し蹴りを連続でくり出す、華麗なキック技。すべてを巻き込んで吹き飛ばす破壊力はまさにトルネード級といえよう。



↑威力は絶大で、ザコならすぐ瀕死になるだろう。



↓ヒットするとすさまじい遠心力で吹き飛ばす。



### アーロン Aaron
### ドラゴンテイル

**しなやかに打つ龍の尾の舞**

足技を得意とするアーロンのデバステーターは、連続してハイキックをくり出す華麗な多段攻撃。その華麗な足さばきは、敵を無慈悲に切り裂く。

↓全方位を切り裂くキックは信頼性バツグン！



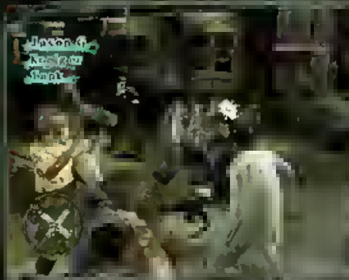


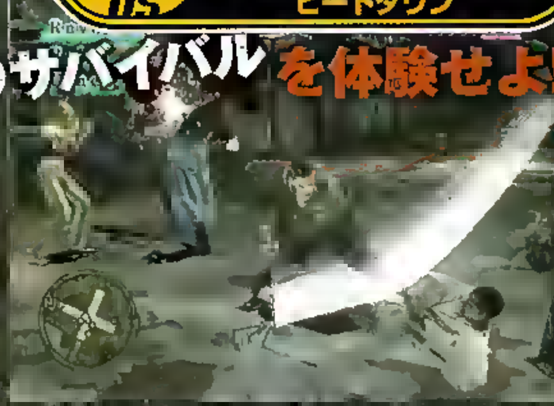
↑ブーツで蹴られた相手はただではすまない。

# オトナの非常階段をのぼる 路上のサバイバルを体験せよ！

組織を追われ、暗黒街に身を潜める"エリート・ファイブ"のひとり、レイヴンは反逆ののろしを上げるべく仲間たちを集めながら戦闘を開始する。今回は、ストリートで展開する究極のバトルライフの中から、メインキャラ5人の戦いかたについて詳しくチェックしていきたい。裏の世界で生きていくためには常識なんぞドブに捨てて、裏のルールで生きていくしかない。圧倒的に不利な状況から生き残るためにも、ストリートでの知識は必要不可欠、死にたくないヤツはしっかり頭に叩き込め！

↓どんな状況でも負けたら人生は終了。どんな手を使ってでも生き延びるしかないのだ。





↑行く手に立ちふさがるヤツはどんなヤツであろうとなぎ倒すのがこの街の絶対的なルール。勝ったやつが正義となるなら、手段は選んでいられない。

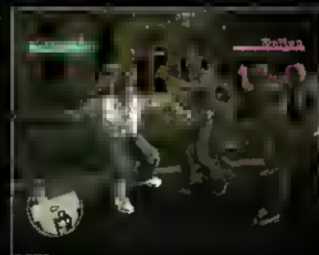
## 敵は街のいたるところに潜んでいる!!

暗黒街はザネッティ・ファミリーの手下だけでなく、敵対組織のギャングや、命を狙う殺し屋、どうでもいいカスみたいなチンピラ、そして指名手配犯になったレイヴンたちを追い回す腐敗警官ども……と敵の種類や数には一生困りそうにもないぐらいのヤツらが集団で襲いかかってくる。やつらはどこにでも現れるので、ひとりでいるときはもちろんのこと、仲間と連れ歩くときも注意して動くのが長生きするコツだ。仲間にはそれぞれ特徴があり、戦闘に不慣れなヤツもいる。連れて行くやつは吟味したほうがいいな。

→仲間がいないときは相手の攻撃を分断させながら立ち回りたい。



→警棒などの武器を使うのも重要。楽して勝ちたいなら下をチェック。



## 使えるものは何でもつかうのがケンカの鉄則！

それぞれがみずからの肉体を究極の武器にまで高めている"エリート・ファイブ"の5人。徒手空拳での戦いでも存分に強いが、さらにそれを強化するのが武器の存在だ。もちろん敵が使ってくればザコでも手ごわくなるので、没収&使用で返り討ちにしてやれ。

### ポン刀でぶった斬り！

→ナタの重さとカミソリの切れ味を持つ、最強の戦闘用刃物も登場だ。



### ハジキをぶっぱなせ！

←いたってふつうのリボルバーだが、離れた間合いから相手を止めるには有効。



### 鉄パイプで殴打！



←ストリートの標準装備。肉厚でちょっと重いほうが痛くてグー。

### 鉄骨で叩きつぶせ！



←見た目のインパクトだけでションベンちびりそうな一品。

→武器は男女を問わず使えるのもうれしい。コレを見て逃げないやつは頭が悪いのだろう。





## ジーナ Gina
### アイヴィ・アセンション
**相手に絡みつく鋭いバラ**

"上昇するツタ"を意味する技名を持つジーナの得意技は、バック宙をくり返しながら相手を蹴り上げるキック攻撃。捕らわれた相手はなすすべなし。

↓タテ回転の技なので全方位には当たらないか？





↑かなりの高さまで相手を浮かせられる。



## ジェイソンG Jason G
### スピンダブルラリアット
**古から伝わる伝統の必殺技**

パワーファイターのジェイソンGは某市長が使っていた回転打撃技を習得。さらにトドメとして、威力の大きなパンチを打ち込むため破壊力は絶大。

↓黒きサイクロンはすべてを巻き込み粉砕する。





↑屈強な体格を持つ彼ならではの技といえる。



## ローラ Lola
### トゥファーン・ペルナ
**カポエラを思わせる華麗な脚技**

ポルトガル語で"台風の足"を意味するこの技は、ブラジルの格闘技カポエラを思わせる逆立ち状態からの回転開脚蹴り。周囲の敵を軽くなぎ倒す。

↓体のひねりを利用して遠心力をつけキック！





↑すらりと伸びた美脚を活かした技なのだ。

特報 X SPECIAL

# CAPCOM FIGHTING Jam™




**発表からおよそ1年。いよいよ発売となる『カプコンファイティングジャム』。間近に迫った開戦に備え、ここでもう一度本作の特徴と基本を振り返ってみよう!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | カプコンファイティングジャム | | アクション |
| | カプコン | | カプコン |
| | 6月16日発売予定 | | 5040円(税込) |
| | — | | 1~2人 |
| | OP 最大2人 VC SA | | 12歳以上 |
| | 16ブロック以上 | | |

## 参戦タイトルのウリをいま一度チェック

出典タイトルそのままのシステムで闘うため、選んだキャラクターによってできることや有効な戦法がガラリと変わる本作。発売直前のいま、あらためて各タイトルの特徴を把握し、来るべき対戦に備えておこう!

### ストリートファイターII

参戦者: ●リュウ ●ベガ ●ガイル ●ザンギエフ

対戦格闘の原点、というべきタイトルだからかシステムはシンプル。特殊な移動方法や防御手段がなく、立ち回りや防戦時に苦労することもあるが、それを補って余りある攻撃力が魅力。スーパーコンボはもとより、通常技&必殺技の威力も他作品の2~3割増し。技の差しあいで負けることはないぞ。

**こんな人にオススメ**
- ●最近の格闘ゲームが肌に合わない
- ●間合い調整と単発技の差し合いが得意
- ●ゲージなしでも一発逆転を狙いたい

**シリーズ独自のシステム**
- ●スーパーコンボ
- ●時間差起き上がり

**一撃の重さで勝負!**



←攻撃力が高いので相打ちでも優位に立てる。

➡原典の『ストII』にはないシステム、移動起き上がり。起き攻めのタイミングをずらせる。

⬆『ストII』キャラのスーパーコンボは攻撃力だけでなく、発動時の無敵時間も優秀。

### ヴァンパイア

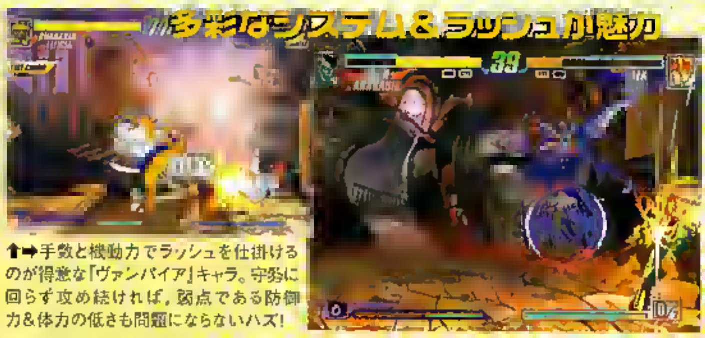
参戦者: ●デミトリ ●フェリシア ●アナカリス ●ジェダ

通常技が連続でつながるチェーンコンボをはじめ、必殺技を強化するES技、キャラごとに特徴的なダッシュをおり交ぜて激しいラッシュを仕掛けることが可能。空中ガードやガードキャンセルも備えているため、防御系システムも充実。自分のペースで闘いやすいキャラが揃っている。

**こんな人にオススメ**
- ●スピーディーな展開の闘いが好き
- ●ゲージを持て余さず、さまざまな用途で使いきりたい
- ●つねに"オレの番"で攻め続けたい

**シリーズ独自のシステム**
- ●EX技 ●ES技
- ●ガードキャンセル
- ●チェーンコンボ

**多彩なシステム&ラッシュが魅力**



⬆➡手数と機動力でラッシュを仕掛けるのが得意な「ヴァンパイア」キャラ。守勢に回らず攻め続ければ、弱点である防御力&体力の低さも問題にならないハズ!

### ストリートファイターZERO

参戦者: ●さくら ●ガイ ●かりん ●ローズ

発動中ほぼすべての技が連続でつながるようになる"オリジナルコンボ"が最大のウリ。連続技や対空、割り込みなど多くの局面で活躍するこのシステムをいかに活用するかが勝敗を分けることになる。空中ガードをはじめ豊富な防御手段でチャンスをうかがい、一気に体力を奪おう。

**こんな人にオススメ**
- ●複雑な操作も楽勝、コンボ大好き!
- ●1回のチャンスで試合を決めたい
- ●状況に応じてガラリと闘いかたを変えられる

**シリーズ独自のシステム**
- ●オリジナルコンボ
- ●受け身
- ●ゼロカウンター

**"オリコン"で一発逆転!**



➡スーパーコンボも搭載。オリジナルコンボの締めにも使えるぞ。

⬆ゲージMAXの状態で発動すれば無敵時間が付加。しかもガードされても安全だ。

⬅攻め込まれたら、"ゼロカウンター"でガード状態から反撃!

# 複数のタイトルが覇を競うオールスタータッグバトル

10年以上にわたり世に送り出されてきたカプコンの対戦格闘ゲーム。その中でも代表的、印象的な5作品がひとつのゲームに集結。"チェーンコンボ"や"ブロッキング"といった各シリーズのキモとなるシステムはそのままに、タッグバトルを展開していく本作。発売まで1ヵ月を切った今回は、各タイトルの"システム"に焦点を絞って本作に迫っていくぞ。シンプルな『ストⅡ』か攻めの『ヴァンパイア』か、はたまた異色キャラぞろいの『ウォーザード』か……。カプコン最強を決めるのはキミだ!

## 5+1作品が競演



↑有名どころから意外なキャラまで、カプコン生まれの5作品から20+1名が参戦!

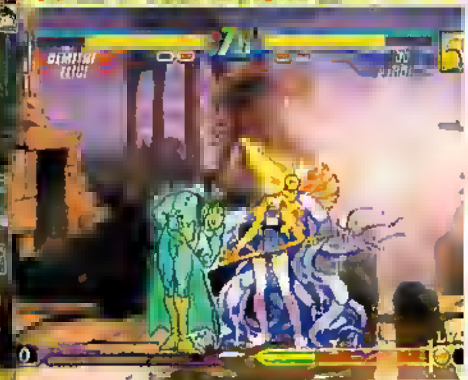
↓相手のスタイルやキャラを見て、ラウンドごとにキャラを変えることが可能。



ラウンド間も駆け引きが!

## もちろんLiveにも対応!!







←↖↑Xboxで発売するなら当然! といった感じでLive対戦も搭載。タッグバトルだけでなく、1本制で1キャラを極めるなんて設定でも対戦を行うことも可能。ゲームセンターでは実現しにくいルールの対戦も思うがままだ。

## ストリートファイターⅢ

参戦者 ●アレックス ●春麗 ●ユン ●ユリアン

相手の攻撃を受け流す"ブロッキング"を搭載した『ストⅡ』の後継作。相手が手を出したくなるような場面を読み、ブロッキングを仕込むことで一気に攻守を逆転することが可能。また『ストⅢ』シリーズでは選択式だったスーパーアーツがすべて使えるのも本作だけの密かなメリットだ。

**こんな人にオススメ**
- ●相手に読み勝って勝利を得たい
- ●相手のガードをラクに崩したい
- ●削りダメージが大キライ

**シリーズ独自のシステム**
- ●スーパーアーツ ●ブロッキング
- ●EX技 ●リープアタック
- ●クイックスタンディング

### 攻防一体のブロッキングを駆使!



↑➡複数のスーパーアーツが使えるため、『ストⅢ』にはない攻めを展開できる。そこに中段技のリープアタックやブロッキングをおりまぜ、試合の主導権を握るのだ。

## ウォーザード

参戦者 ●レオ ●ハウザー ●ムクロ ●ヌール

キャラの成長などRPG要素を取り入れていた『ウォーザード』。本作でもそうした特徴が、試合終了まで基本性能が向上する"レベルアップ"として再現されている。投げ以外の攻撃が無効になるアルティメットガードを盾にじわじわと近づき、パワーアップした状態で相手をしとめるのだ。

**こんな人にオススメ**
- ●万能な防御手段が欲しい
- ●試合終盤に巻き返したい
- ●人間よりモンスター

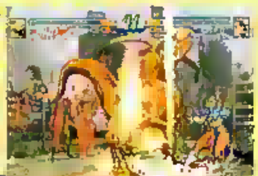
**シリーズ独自のシステム**
- ●レベルアップ ●ミスティックブレイク
- ●アルティメットガード
- ●アルティメットカウンター

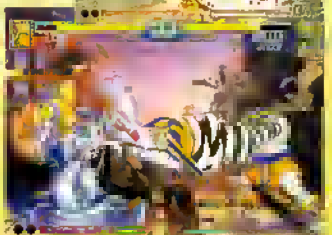
### 異色キャラ&システムで人間を圧倒!



↑➡終了後にスキはあるものの、打撃を完全に防ぐ"アルティメットガード"。追加入力の"アルティメットカウンター"で追撃も可能だ。

➡体力回復に加え、無敵時間も備えているレベルアップ。





## カプコンファイティングジャム

参戦者 ●イングリッド

本作オリジナルのキャラ、イングリッドのみに適用されるシステム。他作品にはない、無敵時間のある回り込みがあるため、不利な状況から脱しやすい。また当て身技を持つため、相手の行動に対応した闘いが得意だ。

**こんな人にオススメ**
- ●新鮮な気分で闘いたい
- ●充実した移動手段で動き回りたい
- ●当て身マニア

**シリーズ独自のシステム**
- ●スーパーアーツ
- ●回り込み
- ●ガードキャンセル移動

➡回り込みはガードキャンセルからも可能。連続技を決めるチャンス!





←ダッシュや素早い移動速度と判定の強い技を活かした牽制が強力。

## ボスキャラとして立ちはだかるパイロン&狭豪鬼!

CPU戦の最後を飾るボスキャラもオールスター級! まずは『ヴァンパイア』シリーズで暴れ回ったパイロンが登場。さらに条件を満たすと豪鬼の超強化版、狭豪鬼が降臨!

➡オンラインならいきなり選べてしまうらしい?



読者投稿コーナー

# ヤング Rbox

リーダーズボックス'05

あまりのメタモルフォーゼっぷりに、皆さまから驚きの声が届いております。まさか若返るなんて、いったいナゼ？ どうやって？ いままでの記憶は!? とか、あまり難しいことは考えずに受け入れるが吉ですよ。







イラスト：みがきみかこ

## レターコロニー

E3情報のあまりの衝撃度に、思わずXboxをかついで単独喧嘩神輿を始めたべらんめえ口調3人組のおたよりコーナー。

——次世代機の姿も明らかになったことだし、わがRboxも、これからよりいっそう奮起せねばな（船）

——まずはコーナー名を「R360」にするってのはどうかにゃ？（宇）

——宇吉、それ、偶然だろうけど、昔あった大型アーケードゲーム筐体の名前と同じになってるよ（ス）

●Rboxが何年か続けば、そのうち第○代船長とか○期生スーリンなどと、中身は変わって名前だけを継承……そういうことになるだろうか。

新潟県　ゲッソンリット

——俺たち前回から若返っちゃったわけだけど、読者諸君にそこそこ反響を与えているようだな（船）

——私たちは、過去も未来も現在も同時に生きている存在なのよ（ス）

●宇吉はまえのほうがかわいかったような気がする……。

埼玉県　バルブヘッド

——がーん！（宇）

——まあ、人間だって生まれたてはみんなエイリアンみたいではないか……何か変なこと言ったか？（船）

——こ、これからも若返った宇吉をかわいがってあげてね！（ス）

●宇宙海賊団の皆様はずいぶんとかわいらしくなられましたが、TVアニメ化でも狙っているのですか？ だとしたらアフレコしてもらう声優さんはどなたがいいですか？

埼玉県　よっしー

——俺はそうだなぁ……ここはひとつ謙虚に関智一氏あたりで（船）

——バッカじゃないの！ 私はねー、後藤邑子さんがいいなー（ス）

——やっぱおいらの声は、内海賢二さんにお願いしたいにゃ～（宇）

——な、なぜ!?（船＆ス）

●今年のゴールデンウイークも花見ができずに終わってしまいました。花見に行ったであろう皆さんは、花見で盛り上がりましたか？

宮城県　エクボク

——我輩は若返っても年齢はハタチ以上だから、ガンガン酒を飲みまくったぜ。それ以外は覚えてない!!（船）

——ワタシなんか素っ裸で踊っている男性集団が警察に連れて行かれるのを見ちゃった。最悪……（ス）

——オイラ、落ちてくる花びらをいっぱいキャッチしたんだにゃ（宇）

●最近よくひとりでカラオケボックスに行きます。甘いバラードで女の子を酔わすのもいいけど、まわりを気にせず大声で歌ってストレス発散ってのもいいですよ。

大阪府　北野正幸

——「俺の、俺の、俺の歌を聴け！」とばかりに、扉全開で歌ってみてはいかがかな？ 気持ちよさ倍増だ（船）

——それはマナー違反だってば。私だったら人気のない水辺に行って、尾崎豊メドレーを小一時間ほどすれば、完全にリフレッシュよ（ス）

●このまえ衝撃的なひと言を聞いてしまいました。それは「スーパーボール食べてからな」。本気でびびりました。

大阪府　EX

——と言ってる最中も、口からはワッシャワッシャという聞きなれない咀嚼音が……ヒエェェェェェ（ス）

——おいら、ヘアーボール(毛玉)ならよく食べちゃうんだにゃあ（宇）

●兄貴の友人にメールで『フェイブル』について語ったら、かなり食いついてくれました。まあ極悪人になれるRPGなんてそうありませんしね。

山口県　低加速

——善行よりも悪事のほうが選択肢の幅が広い……ということを、『フェイブル』で再確認したぜ（船）

——あなーきー気分をあじわうには最高のゲームなんだにゃぁ（宇）

●先日、ウチの犬が子犬を産みました！ 近所の小学生の女の子たちが見にきてたのですが、その中のひとりが「おんちゃん(おじちゃん)、子犬さわってもいい？」。そのときは笑顔でいいよと答えましたが、まだ20歳なのに「おんちゃん」と呼ばれたことでかなりへこみました。自分が老け顔ならまだ納得できるんですけどね……。

高知県　GAMES BOND

——ふつうにしてて、小さい子に警戒されるよりははるかにマシだ（船）

——船長って、若返っても変な成分を発してる感じがするのよね（ス）

●今度「宇宙戦争」が映画でやりますが、宇宙にいるお三方は出演するんですか？

東京都　KAZU

——俺らの宇宙船がエキストラでチラッと出てるから見逃すなよ（船）

——たぶん、編集でみんなカットされてるかもしれないにゃぁ（宇）

●5月号のRboxポイントランキングに初めて名前が載っている！ ということで大喜びした……が、ふとあるコトに気づいた。そう、俺は愛媛県在住なのに、なぜか"愛知県"になっていた……。喜怒哀楽を一瞬で味わった気がしました。

愛媛県　猿飛サスケ

——まあアレだ、茨城を「いばらぎ」って発音したり、旧中山道を「いちにちじゅうやまみち」って読み間違えたりするみたいな……っていうか、ホントにごめんなさいペコリ（船）

——なにぶん小所帯運営なもので、"やらかし"も多いのよねー。ポイントの集計結果など、おかしいなと思ったら連絡してね、やさしく（ス）

●Xbox Liveにハマリまくっている今日このごろです。世界とつながっているのがスゴイ!! Xbox Liveのおかげで、英語をほとんどしゃべれない私にも外国人の友だちができました。もっと楽しくするために最近では英会話の本を読んだり、ゲームをやるときは辞書を片手にがんばってマス。とってもたのしく英語が学べてマス。

東京都　あげだま

——今回の「ディベートバカ一代」コーナーでも採り上げているXbox Live。実際に体験したユーザーにはなんだかんだで定着してるようだな（船）

——"人に教える気なんてさらさらない、ネイティブなイングリッシュを聞き放題！"っていうのは、新たなウリになるかしら……？（ス）

### スーリンの わたしのお気に！

+100point

●ついにセ・リーグとパ・リーグの交流戦が始まりましたね。ふだんでは見られない対戦カードが目白押しで、日本プロ野球ファンとしてはうれしい限りです。皆さんは交流するとしたら、何としてみたいですか？

東京都　ANAGOさん

——ゴーイングメリー号の乗組員の皆さんかな。海賊つながりで（ス）

——俺、「だっちゅーの」って言うふたり組と交流しまくりたい！（船）

——辛うじて"パイレーツ"つながりだけど、時すでに遅しだにゃ（宇）



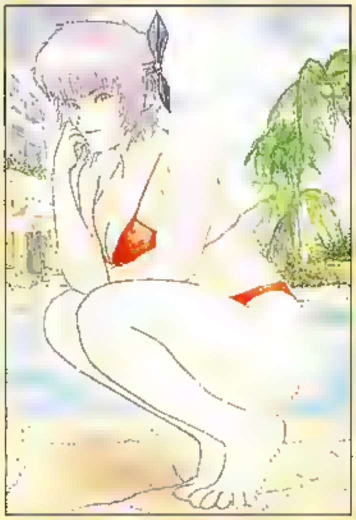
**ポイントについて**

●投稿が採用されるとポイントを加算！ ポイントは2006年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋副賞（a：15インチ液晶テレビ b：5.1chヘッドホン c：編集部ご招待（a、b、cのどれかひとつ））】、【2位：記念盾＋ソフト2本】、【3位：記念盾＋ソフト1本】●【5000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.3】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】 ※ソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7500円以下のものに限らせていただきます。●毎号抽選で3名に図書カード500円分プレゼント！

# ギャラクシーイラストコンテスト

500 BOX

かわいい女の子、無機質なメカ、むさ苦しいオヤジ……素材は違えど、どれも立派なイラストの題材なのだよ（船）



## 今月の一等賞

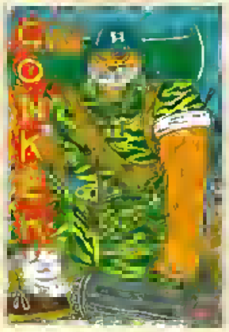
1000 BOX

東京都　影千代

あやねちゃんの肉感的なボディーについつい目が奪われがちだけど、背景の植物がとてもキレイに描き込まれているのよねー。色エンピツは印刷に出にくいのが難なのだけど、この作品はお見ごとでーす（ス）

★一等賞★　ココがポイント





神奈川県　元気娘

かわいらしさの中に潜む邪悪なムードが魅力の「コンカー」。発売が楽しみ！（ス）




福岡県　大穴沢まり子

おとなしくしていれば見た目はとても愛らしい「KOF」シリーズのヒロインたち（船）




福岡県　OUTMAN

生まれたときはみんな横一線なのに人ってどうしてこうも変わっちゃうのかなにゃあ～、なんてにゃ（宇）




京都府　軟弱者

「フェイブル」をプレイして、女の子にキャーキャー言われる人生ってのもいいかなって、思ったとです（船）



兵庫県　尻女石

今月のルビー賞

「Halo」ファンは愕然。「トゥルークライム」ファンは思わずガッツポーズの衝撃の真実!?（船）




愛媛県　MEI

夏を先取りのイラストなんだにゃ。パンツからチラリと見える水着が、何だかすてきだにゃ～（宇）



高知県　GAMES BOND

「ビートダウン」のジーナ様ね。衣装のエナメルの質感がうまく出てるよー（ス）




北海道　ゴッドネイサン

おなじみくのいちコンビの平和な日常のひとコマにゃ。あやねハジけ過ぎ!?（宇）

今月の○○賞とは？　いい感じの作品にはその月の誕生石名の賞を授与！　今月の宝石言葉は『情熱』「勇気」。魔よけにも効果アリだが体の右側につけないと効果がないんだって。

# ディベートバカ一代

300 BOX

目指す空気は「真剣◎代しゃべり場」!! 今回は「Xbox Liveはゲームのおもしろさを変えた？／変えてない？」にゃ（宇）

《「変えた」派の意見》

■それまでパソコンが主流だったオンラインゲームを家庭用ゲーム機でできるようになったのは革命的であるから。　宮城県　エクボク

■劇的に変えたと思う。友人とギャーギャー騒ぎながらやるゲームは楽しいのひと言!!　埼玉県　よっしー

■ボイスチャット、ラグの少ない格ゲーオンライン対戦、コンテンツのダウンロード……と、変えていないという証拠を見せてもらいたいくらいです（笑）。　？県　シェンムーⅢを待つ者

■深夜でも昼間でも、つなげばそこにいる世界中のライバルたち。大勢でやるゲームのおもしろさを教えてくれました。北海道　デールテール

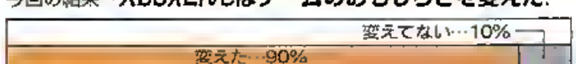
■万人向けの、いい意味で敷居の低いシステムだと思います。ハードが普及すればするほど価値が増すだけに、もったいないです。　山口県 himajin

■本質は変わらないと思うけど、Xbox Liveが切り開いたゲームの未来は計り知れない。ダウンロードによって如何様にも姿を変え、ボイスチャットで世界中と空気感を共有できる！　絶対いままでにない体験!!　熊本県 AQUARIUS'

《「変えてない」派の意見》

■クレジットカードを持っていない人、ネット環境が整ってないにとっては、Xbox Live対応ゲームもふつうのゲーム。　大阪府　EX

今回の結果→XboxLiveはゲームのおもしろさを変えた！




これまでの家庭用ハードでもっともネットワークまわりが整備されたXbox。新たなプレイ環境の提示はひとまず成功かにゃ？（宇）

次号のテーマ「次世代機"Xbox 360"のネーミング、いい感じ？／微妙？」

## 川柳流星群

ゲームだけ　クルマもケンカも　恋人も　東京都　ATUSI

●クルマと恋人はさておき、ケンカはそれでいいんじゃないかな（ス）

公式HPのご案内

●掲示板メインの公式ホームページを開設中です。本誌の感想を書き込むもよし、Xboxユーザーどうしの意見交換の場にするもよし。マナーを守って、自由に活用してください。編集部はもちろん、数多くのクリエーターの方々も皆さんの声をチェックしている！　かも。●掲示板を初めて利用するときには会員登録（メール申請）が必要です。その際、携帯メールやフリーメールでの登録はできませんので、ご了承ください。

http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

次世代機 生かすも殺すも ハイビジョン　長野県 ココモ

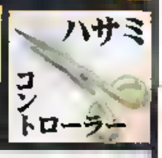
●これからのゲーム環境はHDTV標準になっていくのかにゃあ(宇)

# 逆引きゲームデザイナー

500 BOX

発売日永久未定の珍コントローラーからゲームアイデアをひねり出す新感覚コーナー(船)

## ハサミコントローラー



➡実物には刃はついていない設定で。

●「ザリガニバトラー!!」
コントローラーを左右に持ち、ザリガニとなって、魚を捕まえたりライバルとバトルするゲーム。
愛知県　スカル

●「赤い糸見つけた」
何本もある"運命の赤い糸"を切っていき、本当の赤い糸を見つけるというパズル感覚な純愛ゲーム。
大阪府　北野正幸

●「トリマートリマー」
かわいい犬や猫をきれいにカットし、ドッグ(キャット)ショーで優勝を狙え！　ヘタな切り方をすると噛まれたり引っかかれたりするから注意だ。
埼玉県　バルブヘッド

●「海の王者」
雑魚でゲーム開始。微生物を食べ(ハサミの動きは口の動き)、成長と進化をくり返し、最終的に七つの海を支配することが目的。食物によって姿や能力が変化。
栃木県　闇色コヨーテ

京都府　軟弱者

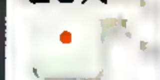


➡「○○とハサミは使いよう」というけど、とんでもないことになりそうなゲームだな(船)

### 今回の評価と次回作のお願い

「持って大暴れ」というストレートなネタが多かったわね。たしかにストレス解消にはなりそうだけど、そんなのどこの国で発売できるってのよ！　次回のコントローラーは、伸びるアレで一す(ス)

巻き尺コントローラー



➡テープが高速で巻き取られるところなんか、何かに使えそうじゃない？

# おもしろ写真投稿コーナー ガガーリンの目

500 BOX

おかしなモノや光景を見かけたら写メって送れ！　携帯マナーは守っておくれよ(船)

宮城県　エクボク




船が沈むときは真っ先に逃げるくせに、火には勇敢なのね。勇ましすぎて、ブルース・ウィリスに見えてきたわ(ス)

兵庫県　ゲーム中毒車



そんなこと言ってホントはちゃんとやってくれるんだよな～。シャイな社長の気持ち、我輩ちょっとわかる(船)

埼玉県　スペッツナヘ



タイ料理のお店の看板だろう。さすが水面をキックして魚を捕る国の人だけあって、けっこうなバランス感覚ね(ス)

東京都　冷めたピザ



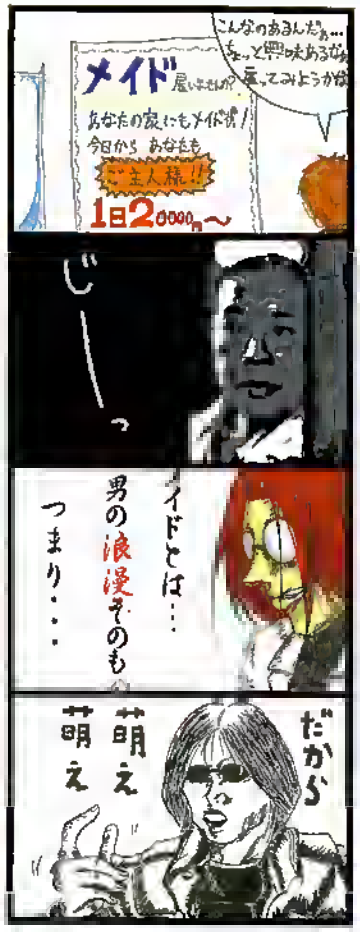

よ～くみたら、ヘッドポン！　広いヘッドホン売り場で、この値札だけがポンだったとか。絶対わざだな(船)

# 4コマやろうぜ

ひとり1コマを担当する4コママンガコーナー！　思いも寄らぬ起承転結ワールドをお楽しみあれ!!(船)

今回のテーマ『メイドさん』

500 BOX




採用者　栃木県 闇色コヨーテ ↓ 山梨県 肉屋 ↓ 北海道 デールテール ↓ 長野県 ココモ

【解説】
さぞかしかわいいメイドさんイラストが山のように……と思ったらみんなネタに走りすぎ！(笑)　おかげでおもしろくなったけどにゃ～(宇)

次回のお題は『卓球』

# ゲーム うろ覚え大事典

300 BOX

お題　ちゅう・ぼす【中ボス】

■ゲームが単調になってきた際に投入されるアクセント。
北海道　デールテール

■ボスより倒しやすい敵のこと。序盤に出てくるヤツにかぎって大口を叩きまくる。
山口県　低加速

■強すぎても弱すぎても苦情がくる。　山口県 himajin

■「企画書は知事のまえに私を通してください」とでも言いたげな、お役所仕事的な中間管理職。何となく嫌われながらも眼中からは外されがち。
新潟県　ゲッソンリット

■なが～い階段の途中の、おも～い鉄の扉のようなもの。
東京都　ATUSI

■踏み台!!　愛知県　スカル

次号のお題は「ファンタジー世界」



募集中コーナーご案内

●レターコロニー：自慢でも、お悩みでも。3人のパーソナリティーにかまわれたい人、集まれ！●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！ のイラストコーナー●ディベートバカ一代：誌上トークバトル勃発！　ふたつの相反する主張を擁護する意見を大募集。お気軽に●4コマやろうぜ：4コママンガのコラボレート企画。何らかの形でテーマを盛り込んだ4コマの中の1コマを想定して送ってください●ガガーリンの目：マナーを守りつつ、携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね

Reader's review 500 pt

# 発売中ゲーム読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしくく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

## 新作ソフト編
～話題のタイトルをいち早く！～

### Fable（フェイブル）
マイクロソフト　2005年3月17日発売

クロスレビュー平均点　8.8点　読者レビュー平均点　9.0点

時には盗みを働いてみたり、暴言を吐くヤツに鉄拳制裁してみたり、複数人と結婚してみたり……既存のRPGではやりたかったけれどやれなかったことが自由にできるのは、たまらない快感。ローカライズも丁寧で好印象。休日などにじっくりと時間をかけて楽しみたい作品です。

北海道　デールテール　プレイ時間……30時間

戦闘がアクションなので純粋なRPGではないですが、これだけ多くの情報を自分の頭で組み立てていくゲームの進行はとても楽しく、何度もプレイさせる魅力にあふれています。キャラクターのグラフィックなど国内のものと比べると癖がありますが、慣れればオーケーだと思います。

大阪府　サファイア　プレイ時間……120時間

### コンスタンティン
マーベラスエンターテイメント　2005年4月21日発売

クロスレビュー平均点　6.5点　読者レビュー平均点　7.0点

映画同様の登場人物で、映画とは違ったストーリーが展開。照準操作が入力と左右逆なのは理解に苦しむが、激しいアクションや難解な謎解きはなく、ゲーム初心者の映画ファンでも入り込めそうな低めの難度。キャラのモデルを実物の俳優によく似せているのは好感が持てる。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……20時間

### スパイクアウト バトルストリート
セガ　2005年3月24日発売

クロスレビュー平均点　8.0点　読者レビュー平均点　7.8点

オフラインでも4人まで同時に楽しめ、簡単な操作で手軽に爽快感が味わえる。多人数で豪快に遊ぶのが楽しい、友人接待に最適なソフト。コンボをある程度究めてしまうと、ステージ攻略が単調になりがちなのが残念。もっといろいろなゲームモードややり込み要素が欲しかった。

群馬県　ウッチー　プレイ時間……20時間

## 旧作ソフト編
～お気に入りの1本を再評価！～

### ミッドタウンマッドネス3
マイクロソフト　2003年8月7日発売

クロスレビュー平均点　34点　読者レビュー平均点　8.5点

レースゲー嫌いな人も、ただひたすらに楽しめる良作。圧倒的自由度、斬新なルール、愉快すぎる車種。レースというよりパーティーゲームの趣きがあり、初心者にもとっつきやすい。目立つ短所はロード時間くらい。ただし、技を磨いて高みを目指すゲームではないので注意。

東京都　ATUSI　プレイ時間……30時間

### ディノクライシス3
カプコン　2003年6月26日発売

クロスレビュー平均点　8.0点　読者レビュー平均点　7.8点

圧倒的グラフィックで創造されたSF世界。超巨大宇宙船を舞台に、イカレた恐竜たちを相手にしたハイスピード謎解きアクション。恐竜の正体やマザーコンピューターの目的は衝撃!!　緻密すぎるマップに迷いがちだが、やがてモノにできるはず。ぜひ一度味わってほしい力作。

熊本県　AQUARIUS　プレイ時間……64時間

### パンツァードラグーン オルタ
セガ　2002年12月19日発売

クロスレビュー平均点　9.5点　読者レビュー平均点　9.3点

世界観、音楽ともに完全にひとつの世界ができあがっている。360度、精密な映像美は最高っ！各ステージ構成、演出ともにプレイヤーを決して飽きさせないし、何よりも操作しているときの楽しさが◎。隠し要素も多すぎるくらいの充実ぶりで大満足。大画面でのプレイがオススメ。

長野県　ココモ　プレイ時間……122時間

### レビューのきまり

レビューには必ず、右の①～⑤も書くこと。単なる遊んだ感想ではなく、ほかの人の参考になるレビューをしよう！

①レビューするソフト名
②住所・氏名（本名&P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

## はちみつガーデン
京藤かよこ

その39．スナイパーみちお！ ―レッド・デッド・リボルバー編―




www.coconuts-island.com

## 川柳流星群

他機種での　セーブし忘れ　誰のせい

熊本県　AQUARIUS

●Xboxゲームはオートセーブが多いからな。注意めされよ（編）

## Rbox ポイントランキング

5月30日現在（総集計まであと10号）

| | 順位 | 名前 | 都道府県 | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| ↑ | 1 | ATUSI | 東京都 | 3200p |
| ↓ | 2 | GAMES BOND | 高知県 | 3000p |
| ↑ | 3 | 軟弱者 | 京都府 | 2800p |
| ↑ | 4 | デールテール | 北海道 | 2700p |
| ↑ | 5 | AQUARIUS' | 熊本県 | 2600p |
| ↑ | 6 | 元気娘 | 神奈川県 | 2500p |
| ↓ | 7 | 尻女石 | 兵庫県 | 2300p |
| ↑ | | EX | 大阪府 | 2300p |
| ↑ | | エクボク | 宮城県 | 2300p |
| ↓ | 10 | OUTMAN | 福岡県 | 2000p |
| ↑ | 11 | 北野正中 | 大阪府 | 1800p |
| ↑ | 12 | よっしー | 埼玉県 | 1600p |
| ↑ | | 紫色コヨーテ | 栃木県 | 1600p |
| ↓ | 14 | 三領はつみ | 東京都 | 1500p |
| ↓ | | 大穴沢まり子 | 福岡県 | 1500p |
| ↓ | | 鉄兵サスケ | 愛知県 | 1500p |
| ↑ | | バルブヘッド | 埼玉県 | 1500p |
| ↑ | | ココモ | 長野県 | 1500p |
| → | 19 | グッツンリット | 新潟県 | 1400p |
| ↓ | 20 | KN5時25分 | 岩手県 | 1300p |

## ●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には、住所・氏名（本名はもちろん、掲載を望まない場合はペンネームも！）・年齢・電話番号を記入しよう。1枚1枚、投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って、投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に、必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1MB以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

### あて先

**はがき、封書での投稿**

〒102-8431
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

**eメールでの投稿**

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は6月10日（金）消印有効

### 募集中コーナーご案内

●川柳流星群：Xboxへの、つのる思いを五・七・五で！（300ポイント贈呈）●逆引きゲームデザイナー：お題のコントローラーをフル活用できるナイスなゲームの企画を考えて！　コンセプトは明確に●ゲームうろ覚え大事典：お題の用語に関するうんちく・ウソちく、実体験エピソードなどをお寄せください●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて、21文字×6行、計126文字で感想を述べよ■メール投稿の人は、コーナー名と名前（本名＋ペンネーム）を必ず書いてね。じゃないと、おもしろくてもボツよ。

# 『ファントムダスト』裏日記

仕事と趣味の狭間で日々思う徒然

Phantom Dust

## Vol.11 Xbox 360情報解禁で考えたこと

Text：二木幸生

最近料理に凝ってます。これって考かたがゲーム作りと似てるんですよね。この処理とこの処理を並行してやって、ここで合わせて……とか。お気に入りは、処理を高速化してくれる圧力鍋です。

ついに発表されましたね。Xbox 360。おそらくこれが載るころにはE3で、ソニーやら任天堂の次世代機に関する情報も出てきて、にぎやかなことになっているでしょう。今年は各社ともに大きな発表を控えてるのか、視察のためなのか、E3直前のマイミク(mixiの友人関係のことです)の最新日記は「行ってきます」だの「到着しました」だのが並んでておもしろいことになってます。

さて、Xbox 360、ようやく情報解禁となりましたがどんな印象を持ったでしょうか？　Xbox1.5という声もあるようですが、バランスの取れたいいハードだと思います。Liveも今回はおもしろいことがいろいろできそうです。しかしそれ以上に、いちばん「おお」と思いつつ、ネックだなと気になっているのはHDTV(ハイビジョン)の完全対応です。

これまでの新しいゲーム機は、画面を見た瞬間に「これはすごい」というのが伝わってきました。というか、それがあるからこその次世代だったわけです。ですが、今回はふつうにやってもそれがない。次世代機の特徴と言えるピクセルシェーダーやノーマルマッピングなど処理で描かれた絵は、低解像度のTVではそのよさが伝わりにくいんですよね。

なので、本社の偉い人たちはHDTV対応を目玉に持ってきたのでしょう。店頭で見るHDTV専用で作られた画面は、これまでのゲーム画面を見慣れた人には相当なインパクトがあるはずです。

HDTVは強烈です。一度これでTVを見ると、もうふつうのTVには戻れません。このインパクトをゲーム機のインパクトであるかのように見せられると言う意味で、PS3より先陣を切ってXbox 360が出るのは相当有利でしょう。

しかし、作るほうはそう気楽ではいられません。たとえば、いまハイビジョンでいろいろな番組をやってますが、はっきりいってそのクオリティーを生かせているのは世界遺産ぐらいしかないのも事実。ふつうの番組はハイビジョンで見ることを前提にしてないので、なんだかスカスカの印象だったり、粗が見えたりといいとこなしです。ゲームもこれまであいまいにしていたところをどんどん作り込まなくてはならなくなるでしょう。それについていけるかどうか、というのが逆にネックになる部分ですが……ま、がんばるしかないですね。

さて、後手に回ったソニーは新ハードにどんな付加価値をつけてくるでしょうか。PS 2ではDVDが見られるという付加価値をつけてきましたが、今回は何をつけてくるんでしょうか。前回のDVDプレイヤーだって、あのころの値段を考えると想像もできない付加価値でしたからね。PS 3は20インチHDTVが標準でついてきて、お値段は39800円、ぐらい出血大サービスな付加価値をつけてくるとユーザー的には大歓迎ですが。

# Les infos chaudes du Xbox N38

*Par Gregoire Hellot*

## フランス発 Xbox事情



**GREG** (Gregoire Hellot)

『Nintendogs』を遊んで、フランス語で自分のペットに変な命令を覚えさせるフランス人。ブログもよろしく。www.yaplog.jp/azabujuban

### TITLE ぐるぐる回る次世代

やっと出ました、次世代Xboxの顔！　印象はまず「細っ！」。つぎに「え？ギャグ？」。そして最後は「やはりグリーンははずせない」くらいかな。いつものように、新しいゲーム機が発表されたときは、まず形とサイズをチェック。四角くて、外づけハードディスクっぽい外見は魅力的。PS2のように横にも縦にも置けて、いろんなインテリアに対応するデザイン。もうちょっと見てみると、気になる点がもうひとつ——コントローラーの差し口がない！　なんでやねん？　コントローラーはワイヤレスってわけさ！　ジャマなコードはもう飛んでけ、次世代万歳！　え、なに？　電池が切れたらどうするって？　あ、それはもちろん電池がなくなったらUSBケーブルで本体に……つなぐのかな？　あれ？　それだったらワイヤレスの意味ない？　ま、それは置いておいて、つぎは中身のほうを見てみましょう。今回のハードディスクは20ギガで、本体から着脱可能になりました。これは、将来的に容量アップさせるためかも。それとも、現行機のハードディスクは改造の標的だったから、つぎはそれを予防しようとしている？　あとはもちろん、XboxといえばXbox Liveやで！(なんで関西弁？)今回もオンライン接続は十分意識されていて、イーサネットポート(Wi-Fi：ワイヤレスモジュールもあるらしい？　別売？)で、ネットへつなげることができます。Liveサービスも強化されて、『ポケ○ン』のように"シルバー"、"ゴールド"みたいな区分がつけられる模様。シルバーは、無料でオンライン接続して"ゲーマーカード"(プレイヤーの身分証明書)などを作ったり変更したりできますが、ゲームの追加コンテンツをダウンロードするには、いまのところお金がかかるらしい。ただ、多くの未成年ユーザーたちが、いちいち両親のクレジットカードを出させないで済むような方法を国ごとに準備しているそうです。ゴールドの場合は一定料金がかかるけど、シルバー用のコンテンツは利用し放題で、スペシャルイベント(タレントとオンライン対戦など)に参加可能、テレビ電話などのおいしい機能も追加で使えるのがうれしいところ。が、いくらかかるのかは未定。次号は、ファーストゲームインプレッションでいこうと思います、はい。それでは、ボンソワール。



# テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場　章
東京大学大学院情報学環教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



## Lecture：23　ゲーム産業の復活

マイコン方式のゲーム機の誕生が原因となって発生した1978年に始まるアメリカのテレビゲーム市場の崩壊は、'80年になると急速に終息した。そして'81年には以前の勢いを取り戻した。

その理由をひと言でいうなら、良質なゲームソフトの供給だといえる。ハード機の乱立によって崩壊した市場を救ったのはソフトだったのだ。

そのゲームソフトとは何か？　それはATARI2600(VCS)用に開発された『スペース・インベーダー(Space Invaders)』と『パックマン(Pacman)』だった。

これらふたつのゲームについてはもう説明する必要がないくらい有名だ。『スペース・インベーダー』は、画面上部から攻め込んでくる宇宙人を、下部の砲撃台から撃つシューティングゲームであり(写真参照)、『パックマン』はカラフルな幽霊(?)を食べて点数を稼いでいく、いわばイーティングゲーム(ealing game)だ。これらが売れに売れた。

大事なことは、これらのゲームがアーケードゲームから移植されたソフトだという点だ。ゲームセンターでヒットしたゲームを家庭用ゲーム機に移植するという流れはいまでも存在する。たとえば日本では『太鼓の達人』シリーズ(ナムコ)の成功はあまりにも有名だ。しかし、当時は現在よりずっと頻繁に行われていた。

さらに大事なことは、これらのソフトが日本発のゲームだったことだ。アメリカから遅れてスタートした日本のゲーム産業は、この頃、アメリカからの輸入品中心の黎明期を脱して自前ですぐれたアーケードゲームを開発する力をつけていた。その代表作がタイトーの『スペース・インベーダー』(日本では1978年発売)であり、ナムコの『パックマン』(同じく1980年)だったのだ。

ゲームソフトの重要性に気付いたアメリカのゲーム産業界では、ハード機の生産メーカー以外でゲームソフトの開発のみを行う企業が設立された。これがサードパーティー(third party)の成立だ。その代表が現在に続くアクティビジョン社(Activision,Inc)。アクティビジョンはAtari社のプログラマーたちが独立して設立したものだ。彼らはATARI2600の性能を熟知していたので、それをフルに活用したゲームを開発できた。その後、イマジック(Imagic)社やアポロ(Apollo)社などが続々と設立され、ATARI2600用のソフトの開発に参入した。

マイコン式ゲーム機はカートリッジを交換することで、たくさんのゲームをプレイできるところに特徴があった。だから、良質なソフトが多数供給されることが大事だった。アメリカのゲーム市場の危機は、ATARI2600というハード機を中心に据えて、それに対する優秀なゲームソフトを日本および国内のサードパーティーから供給することで持ち直したのだ。

しかし、皮肉なことにサードパーティーの乱立がつぎの危機をもたらした。それがアタリショックだ。



Illustration:YUZURIHA Satoshi

# 香洲劇場

かしまげきじょう

～助演女優物語～

第五幕

香洲誹色(カシマ=ヒイロ)
ドッター、グラフィッカーなどでゲーム業界に寄生すること幾年。現在はフリーランスのイラストレーター＆漫画家。最近気候もいいのでバイク熱が再燃してきました。ツーリング行きた～い。

DATA　キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～　ジャレコ　2005年1月27日発売





今回のゲーム世界助演女優に選ばせていただいたのは『キングダムアンダーファイアーザ・クルセイダーズ』よりモレーヌ嬢です。人間族と魔族がくり広げる壮大な戦国叙事詩の中の一輪の華。そんな言葉も嫌味にすらならないその美貌、くぅーイカシてます！

### ダークエルフの美女軍団

ほかにも、軍団長をつとめるルクレシアやもうひとりの副官シリスも妖艶な美女だったり　それだけではなく兵士すべてが美女……まさに美女軍団美血系とでも申しましょうか(笑)

### ハーフバンパイヤに生まれて

ハーフ魔族という事情アリ、美しき容姿への嫉妬もアリということで同じ部隊のダークエルフの姉さん方から憎まれ口を叩かれたり。それにも毅然とクールに対処するそのお姿がコレまたカッコいい……。人間族と戦い、魔族の中でも戦い、そんな[illegible]落とす勢いのハーフバンパイヤ、モレーヌ様。副官という微妙な立場もコレまた心をくすぐるんですよね(笑)どちらかとしいえば男臭さが漂うこの世界の中にあって、もっともイイ匂いがしそうな、香りたつ女性という雰囲気にグッと引きよせられますです、ハイ♥

### 人間族紅一点

人間族の中ではこのエレン嬢……と言いますか、彼女しかいないといいますか(笑)彼女の存在で魔族と人間族どちらでプレイするか悩んだり。人間族はさらに男臭いですからね～

[Web] http://www17.big.or.jp/~kasima/index.html

# Xboxイチオシ SHOP @ファミ通Xbox

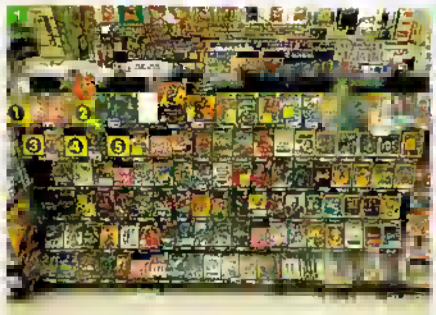
第5回 エイデン本店 ファミーズ 富木島店

**Xboxのソフトを買うならコ[illegible]がオススメ!**

Xboxソフトを積極的に取り扱う全国のゲームショップを紹介するコーナー。今回は東海地方の気合の入った2店舗をどうぞ。本コーナーとリンクしたXbox公式サイトの記事にも注目。http://www.xbox.com/ja-jp/channel

## エイデン本店
### "つながる"をコンセプトに、Xbox Liveにとくに注力

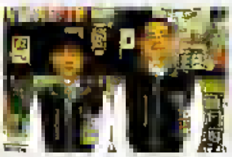
東海地方を中心に展開する家電チェーンのエイデン。JR名古屋駅から徒歩10分ほどに位置する本店は、どこに出しても恥ずかしくないほどのXboxソフトの品揃えを誇る。旧タイトルからちょっぴりマイナーな作品まで、「よくここまで……」と感心するくらいのラインアップがずらり。「近隣には強力なライバル店が多いので、品揃えの豊富さにはとくに力を入れていますよ」とは、売り場担当の蜂須賀敦氏。ゲーム担当の牛山公司氏も、「個人的なこだわりも若干あるのですが、揃えられる限りのXboxソフトは揃えるようにしています」とのこと。そんな牛山氏がとくに力を入れているのが、Xbox Live。なんと独自にオンラインコーナーまで設けているのだ。「本体さえあれば、ほかに何も買わなくてもオンライン体験ができるのが、Xboxのいちばんの利点だと思うのですが、"つながる"ということをコンセプトに、Xboxを盛り上げていきたいです。世界中のユーザーとつながれるなんてステキなことだし、どんどん幅が広がってくれればうれしいですね」と力強く語ってくれた。







1 現時点で手に入るXboxソフトはほぼもれなくフォロー。
2 取材時で発売を間近に控えていた「Forza Motorsport」は、映像などでアピール。来店者の関心を大いに惹いていたのだ。
3 お店独自の企画として、家庭用ゲーム機のオンラインコーナーも設置している。「オールインワンのXboxはオススメしやすいですよね。お客様にもとても好評ですよ」(牛山氏)とのこと。



売り場担当 蜂須賀敦さん(右)
ゲーム担当 牛山公司さん(左)

「イベントなどでバラエティー感を出しつつも、基本を押さえたラインアップを心がけています。"夢を与える"ということをテーマに楽しい店作りをしたいです」(蜂須賀氏)
「ゲームの今後に"つながる"という意味でも、Xboxには低年齢層向けのタイトルを、もっとリリースしてほしいですね。それが次世代にも"つながる"わけですから」(牛山氏)

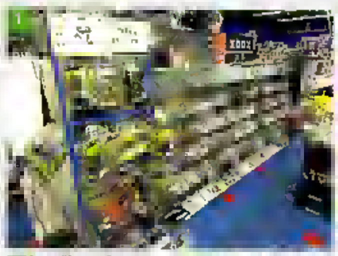



**店舗案内 エイデン本店**

愛知県名古屋市中村区名駅4-22-25
ACCESS■JR名古屋駅東口下車・徒歩10分
TEL■052-589-3500
FAX■052-589-3508
営業時間■午前10時〜午後8時
URL■http://www.eiden.co.jp/

## ファミーズ 富木島店
### ユーザーの方に遊びたいソフトを見つけてもらえる棚作りを!

Xboxタイトルの豊富さという点では、おつぎに取材したファミーズ 富木島店も負けてはいない。DVDや音楽CD、書籍はもとより、雑貨や玩具、はてはお菓子など、ユニークな店作りの同店は、一度お店に足を踏み入れるや、来店者をワクワクさせずにはおかない雰囲気を持っている。そんななかで、とくに充実ぶりが目立つのがXboxの棚。エリア店長の享保伊津氏によると、「品揃えは地域一番店を目指しているんです。他店との差別化という意味でも、Xboxにはとくに力を入れています」とか。コンセプトは"遊びたいソフトを見つけてもらえる棚作り"という享保さんだが、タイトルの充実ぶりには自信をお持ちのよう。近くに工場があり、お客さんにひとり暮らしの男性が多いという同店。Xboxは常連客が何人もおり、休みともなると、2、3本新作をまとめて購入するユーザーも目立つとか。地域性ゆえか(?)、とくにレースゲームの人気が高いという。「お客様が希望されるソフトは、取り寄せるなどして、できるだけXboxをフォローしていきたいですね」とのことだ。









1 まさに"進化した街のおもちゃ屋さん"とでもいうべき同店。雑貨やお菓子などもあり、店内を見て回るだけでも飽きない。
2 Xboxタイトルのポスターがずらりと壁際に並ぶ。まるで映画の告知をしているようで、とってもおしゃれな感じだ。
3 人気タイトル「Forza Motorsport」を重点的に! 独自のポップなども作成。
4 取材時はXboxの映像を流していたが、もちろん試遊も可能となっているのだ。



エリア店長
享保伊津さん

当店では、20〜30代の男性をメインターゲットに、さまざまなメディアやホビーなどを取り揃え、"見ているだけで楽しい店作り"を心がけています。Xboxに関しては、"お捜しのソフトは見つかります"というスタンスで、つねに100以上のタイトルを用意するようにしています。今後は、Xboxならではのタイトルを大いに期待したいですね。




**店舗案内 ファミーズ 富木島店**

愛知県東海市富木島町伏見4-6-7
ACCESS■名鉄太田川駅下車・クルマで10分
TEL■052-689-1211
FAX■052-689-1213
営業時間■午前10時〜深夜0時(年中無休)
URL■http://www.fammys.com/



**あとがき** 「近くにXboxを取り扱っている店が少ない」というユーザーからの声を聞くことが多いが、今回取材した2店舗は、そんな声を吹き飛ばしかねないくらいのXboxタイトルの充実ぶり! 東海地方の地力を見るとともに、Xboxに力を入れているお店が確実に存在することがうれしくもあった。いよいよXbox 360も正式に発表され、この熱気が全国に広がってほしい!

# 序盤はパワー重視でレベル10に到達せよ！

## FORZA MOTORSPORT



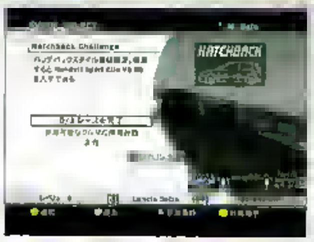
ただ単にクルマを速く走らせることがレースの醍醐味ではない。そこにはクルマの状況をしっかり把握し、なおかつクルマをいたわりながら走る難しさと楽しさが存在する。そんなリアルな走りが楽しめる本作を攻略！

SPEC racing

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | フォルツァ モータースポーツ | ジャンル | シミュレーションレーシング |
| 発売元 | マイクロソフト | 開発元 | マイクロソフト |
| 発売日 | 発売中（5月12日） | 価格 | 7140円［税込］ |
| 対応機器 | HDTV、5.1ch | プレイ人数 | |
| XBOX LIVE | OP 8人 DL VC SR | 対象年齢 | 全年齢 |
| セーブ容量 | 268ブロック以上 | その他 | ― |

## ひととおりクルマが揃うレベル10を目指せ！ ～CAREER MODE～

まずはレースを展開する地域を選ぶ。ひとつは地元アジア、そしてアメリカとヨーロッパだ。つぎに各種モードを選択するのだが、チャレンジしてほしいのはゲームの大黒柱である"CAREER MODE"。レースに参戦して経験を積んでいくことでクレジットを稼ぎ、クルマをゲットし、愛車をチューンしてレースを展開していく目玉モードだ。今号では、このモードを効率よく進めるための攻略をお届けする。さて、このモードでの最初の目標は、レベル10を目指すこと。このレベルまで達すれば、序盤のレースに参戦できるクルマをひととおり揃えることができるのだ。





←レベル10に達するころには形状別のレースにも参戦可能。

### 知っているクルマが多い"アジア"

アジア地域でそこそこメジャーなクルマを製造しているメーカーがあるのは、日本以外では韓国のみ。日本のユーザーにはおなじみのクルマばかりで、その特性を知っていることが最大のメリットといえる。

ただどのクルマも最初の段階なので、街でよく見かけるスポーツタイプのクルマが用意され、その中から序盤を戦うクルマを選ぶことになる。



↑日本名はアクセラスポーツ、ヨーロッパではマツダ3。ハッチバックタイプのクルマだ。



←トヨタがFF全盛時代に走りの楽しさを伝えるべく登場させた、FRのアルテッツァ。その2リッターモデルが登場。



→日本車以外で選べるクルマがヒュンダイのティブロンGT。日本では超レアな存在だったので、乗りたい人も多い？

### 個性豊かな"ヨーロッパ"

クルマ発祥の地だけあって、クルマメーカーの数は半端じゃなく多い。そのヨーロッパ地域で最初に選べるクルマは、日本にも輸入されていてよく見るタイプのものが用意されている。基本的にはヨーロッパでも大衆車と呼ばれるクラスのものだが、ドイツ、フランスなど国ごとにデザインの趣きも違うので、選ぶ際は性能よりもついその個性的なデザインで選んでしまうかも。



↑ローバーの傘下からBMWの傘下に移った新しいMINI。その走りは先代とはまったく異なる次元にレベルアップしている！

### 意外に日本車が多い"アメリカ"

自動車大国のアメリカ地域で最初に選べるクルマはやっぱりアメ車！と思いがちだが、最初に選択できるのは現地アメリカで生産する日本メーカーの、リーズナブルで排気量が小さいクルマたちも少なくない。

しかしその車名がアメリカ仕様になっていたり、日本には輸入されていないアメリカ専用モデルだったりするので、日本では味わえない新鮮な気分で走ることができるだろう。



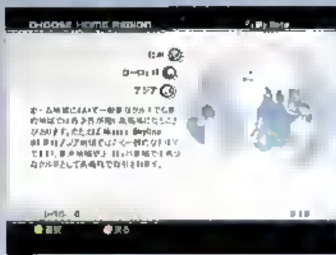
↑トヨタがアメリカで展開する高級車ブランドのレクサス。このIS300は、日本ではアルテッツァにあたる。排気量が3Lに！

# エリアが決まったらクルマを購入！どのクルマにする？

エリアが決まったらつぎはクルマ選びになる。どういった理由，基準で選べば効率がいいかアドバイスする。

最初に所持しているクレジットは23000CR。序盤のレースは資金不足でチューンもままならないので，ノーマル状態でも性能の高いクルマを購入し，序盤のレースを少しでも優位に戦えるようにしたい。

チェックしたい性能はずばり，スピード！ この高いものを選んでライバルの前に出られるようにしよう。



↑資金は限られているので，序盤はとにかく性能重視で選んだほうがいい。各地域でどのクルマを選べばいいのか，指南していくぞ。

## アジアはこれ！ Nissan Silvia(1993)

アジアエリアで用意されているクルマの中で，いちばんスピード性能が高いのがこのシルビア。年式は古いが，走り重視のスポーツタイプなのでかなり戦える。



↓12年もまえのクルマだったりするがスピードは抜群。



↑FRという駆動方式もまた重要。操作がしやすい。

## ヨーロッパはこれ！ Audi TT Coupe 3.2Quattro (2004)

初期に選べるクルマの中ではやや飛び抜けた感のあるアウディTTクーペ。そのエンジンパワーとAWDシステムがその速さを支えている。これで走りまくれ。

↓アウディのAWDシステム"クワトロ"で爆走！





↑バランスのいいボディに3.2Lエンジン搭載！

## アメリカはこれ！ アキュラ RSX Type S(2002)

日本のメーカーのクルマが多く用意されている中で性能をチェックすると，アキュラRSX(日本名インテグラ)が速い。これを購入して序盤を有利に戦え！

↓アメリカでホンダ車の一部は"アキュラ"名に！

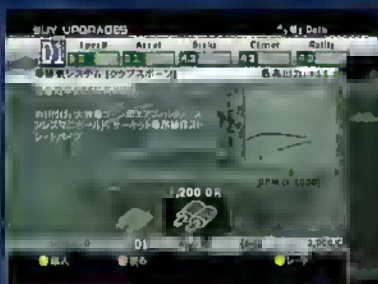




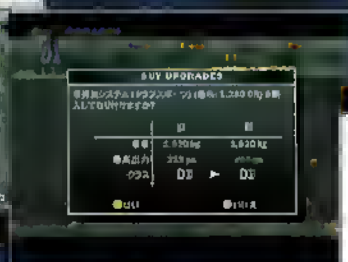
↑RSXは日本名インテグラ。そのホットモデル。

# 余ったクレジットでクルマをアップグレードせよ！

購入するクルマは20000CRから21000CRなので，残るクレジットは2000から3000CRになっている。そのままの状態でレースに参戦しても，きちんと性能をチェックし，スピードの出るクルマを選んでいるのでレースを戦えないことはない。しかし，ほかのクルマも同等の性能なので，コースをまだ知らない状況では，ミスがよく出てすぐに抜かれてしまう。残りの資金を有効に使い，その不利になっている部分をアップグレードでカバーして戦うのだ！



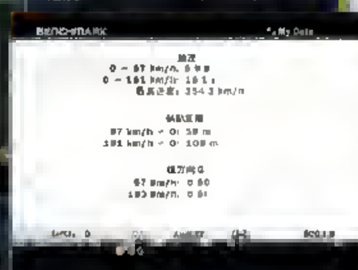
↑お手軽チューンアップの方法としては，吸排気関係のアップグレードがオススメ。少し値が張るが，確実にパワーアップできるので，レースを優位に戦えるようになるぞ！

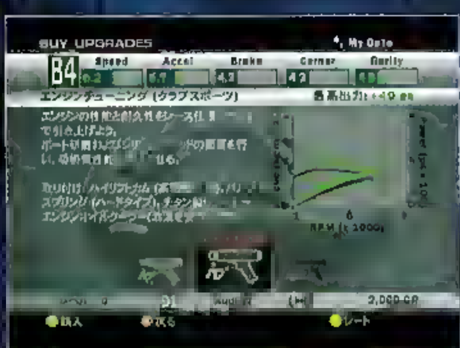


↑吸排気システムをクラブスポーツタイプに変えたら，パワーが253馬力から256馬力に。この差は必ずレースに出るぞ！

## さらにスピードUPを！

↓11馬力アップしたクルマをベンチマークで性能をチェックすると……最高速度が254.2キロまで出るように！





↑パワーアップにはいろいろな方法がある。エンジンチューンもいいが，かなり高価だ！

## スタートは最前列に並べるように!!

スタート時のグリッドは，単純に性能の高い順となっている。ここではクルマの総合的な速さがチェックされてポジションが決定されるので，ノーマル状態では必ずしも最前列に並べるわけではない。しかし，アップグレードして性能をアップさせれば，最前列も可能。これでかなりレース運びが楽になるぞ！



↑タイヤの空気圧を調整することで，サスペンションのような役割をさせることも可能。工夫せよ！

# いざレースへ！まずはアマチュアイベントにトライ!!

クルマを選んでレースの準備ができたら、いざレースへ。初期段階で参戦できるイベントはふたつ。そのふたつの中からレースが周回タイプで、コースを覚えやすいアマチュアイベントにトライするといいだろう。

## 序盤はエリアで展開が違う！～アジア編

アマチュアイベントに参戦すると、まずレースを選ぶことになる。この場合、FRのシルビアを選んでいるときはそのクルマの条件に合致する、アジアオープンとクルマの駆動方式別のFRといった、ふたつのレースに参戦することができる。その中でも難易度が比較的低いアジアオープンを選び、ここでレースに慣れよう。

| ①Asian Open |
| --- |
| Tsukuba Circuit |
| Maple Valley Short |
| Tokyo Circuit |

| ②Front-Wheel-Drive Event |
| --- |
| Road Atlanta Short |
| Tsukuba Circuit |
| Alpine Ring |

⬇ポイント・トゥ・ポイントは1本道で、コースを覚えるのが難しい！







⬆まずは周回コースで走りやすい、アマチュアイベントを選んでいこう。

## 条件の合うレースに参戦してレベルをアップ！

レースには参戦条件が存在し、クルマの生産国別のレースや駆動方式別のレースがある。これ以外に、クルマの形状、パワー、車種など、さまざまな項目のレースが用意されている。これらの条件レースを勝ち、経験値を稼いでいくのだ！



⬅アジアオープンには3つのコースが用意されている。

## クルマをゲットしたら別の条件のレースに参戦だ！

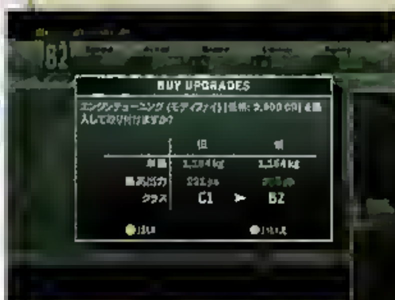
アジアオープンの3レースをすべて1位で勝ち上がるとクリアーとなり、その賞品としてクルマがゲットできる。ここでもらえるクルマはアキュラインテグラタイプRだ。このクルマはFFなので、FFのレース参加が可能になるぞ。



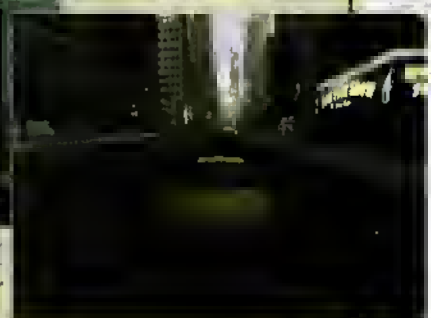

➡アキュラということは、アメリカ仕様のインテグラということ！

## 先行逃げ切りで勝利せよ!!

クルマを購入したら残りのクレジットを使って、少しでも速いクルマにチューンして走らせるのが基本。このチューンアップを活用することでもスターティンググリッドを前にできるので、この有利なスタートポジションとパワーアップしたクルマを最大限に活用し、先行逃げ切りを狙ってレースを走るようにしよう。より確実に勝ちたいなら、レースで手に入る賞金を元手に、各コースに適したクルマに仕立てるといいだろう。ただし賞金を使いすぎると、つぎにゲットしたクルマをグレードアップできなくなるので注意すること！



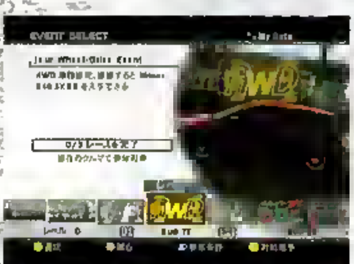

⬅獲得した資金を使って、ゲットしたインテグラを早速アップグレード！ より速いクルマにしよう！



➡スタート後、後方確認をしてライバルとの差をチェック。この時点でこれだけの差が開くということは、パワーアップの効果が出ている証拠だ！

## 序盤はエリアで展開が違う！～ヨーロッパ編

最初はほかと同じように、自分のクルマの生産国エリアのレースへ参戦する。つまり、ここではヨーロピアンオープンに参戦するってわけ。このレースに勝ったら、つぎはクルマの駆動方式、AWDのレースに進もう。序盤は地域によって乗るクルマだけでなく、コースも違うので注意！



⬅AWDのレースに参戦。当然クルマはすべてAWDってこと。

| ①European Open |
| --- |
| Silverstone Circuit Short |
| Maple Valley Short |
| Alpine Ring |

| ②Four-Wheel-Drive Event |
| --- |
| Silverstone Circuit Short |
| Road Atlanta |
| Blue Mountains Raceway |

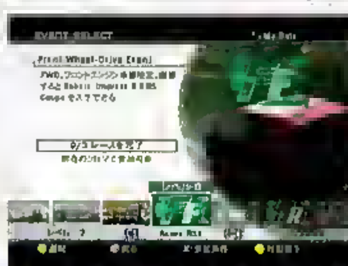
## 序盤はエリアで展開が違う！～アメリカ編

アメリカンオープンをクリアーしたあとは、乗っているアキュラRSXがFFなので、乗り慣れてきたFFのレースに参戦するといいだろう。獲得した賞金で走りを強化していくが、あまりパワーアップするとFFは曲がりにくくなるので、足回りのチューンアップも忘れないように！

| ①North American Open |
| --- |
| New York Circuit Short |
| Road Atlanta Short |
| Mazda Raceway Laguna Seca |

| ②Front-Engin-RWD Event |
| --- |
| New York Circuit Short |
| Maple Valley Raceway |
| Mazda Raceway Laguna Seca |

➡FFのレースは、すべてFF車。RSXなら負けることはない？



# 速くてコントロールしやすいクルマへチューンアップしよう！

エリア別のレース、駆動方式別のレースをクリアーするとクルマがゲットできるので、そのクルマの生産国のレース、駆動方式のレースに参戦できるようになり、世界が広がっていく。その過程で賞金も稼いでいけるので、アップグレード、チューンアップも加速的に進んでいく。そこで注意したいのが、そのチューンアップの方法。速いクルマ＝ハイパワーで進めていくと、スピードは出るけど止まらないうえに曲がらないクルマができあがってしまうのだ。さらに駆動方式によっても走りの癖、弱点もあるので、これらをしっかり把握、補強しながらチューンアップをし、速いクルマを作っていくこと。




➡FRは操舵するタイヤと駆動するタイヤが異なるので操作が楽！




➡AWDは後輪がクルマを前に押し出そうとする力も働くので、曲がりにくい。これを解消！

## 駆動方式での違いを把握しよう




⬆FFは操舵と駆動するタイヤが前輪のため、限界領域での操作はシビアだ。それをいかに抑えるかが勝負となるぞ！

## バランスよくパワーアップをさせていこう！

獲得した賞金をドーンと注ぎ込んで一気にハイパワーなクルマに仕立てるのも手だが、チューニングに偏りがあるとクルマ自体に歪みが生じて逆に遅くなることもある。最悪エンジンを壊す事態も。そういったバランスの悪いクルマにならないよう、全体的にバランスよくアップグレードしていき、全開走行をしても壊れないクルマに仕立てていこう。




⬅大パワーをゲットできるターボは魅力だが高価だ。




➡資金があればエンジンチューニングをしよう。



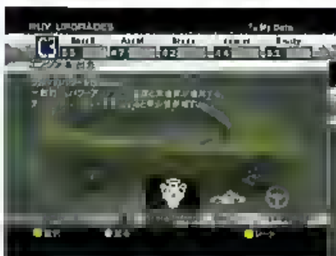

⬆パワーアップだけでなく軽量化も速さにつながる。とくにコーナーでの効果は絶大。




⬅燃料&イグニッション系でもパワーアップできる！

## パワーを上げたら足回りにもチューンアップ！

パワーアップを図れば当然ながら速くなるが、それはパワーやトップスピード、トルクなどの数字上の話。コースはコーナーも存在し、減速して曲がらなくてはならない。速く走らせるためにはそのコーナーをいかに速く抜けていくかが重要。そこで必要になるのがいかに短時間に減速でき、滑らずに曲がれるかをパワーアップと並行してつねに考えること。同時に足回りもアップグレードしてチューニングしていく必要がある。減速を強化するには、やはりブレーキの強化が必要で、車重を軽くするのも効果的だ。タイヤのグレードを上げて滑らないようにするのもいい。また、曲がりやすくするには、ダンパーやサスペンションを強化して、クルマが傾きにくくし、4輪の接地とキープ力を上げること。




⬆レースが進むとコネクションができ、パーツを安く購入することができる！

⬇タイヤも安く購入できた！　ちょっとした節約だが、地道に貯蓄していこう。




## テレメトリとテスト走行で走りをチェック！

チューンしたクルマの状況は、チューニングにあるベンチマークでわかるが、実際にコース上で速いかどうかは別。その部分をチェックできるのが、保存したリプレイで再現できる"テレメトリシステム"だ。ここから路面へのパワーの伝わりかた、タイヤの状況、足回りの状況などをチェックして、チューニングが強すぎる、弱すぎる部分を見つけ出し、チューンアップを施していきたい。またレースではライバルがいてチェックしにくいので、テストコースでチューンをくり返し、最適なチューニングを見出していきたい。ただしパーツは消耗する！　その消耗を考えて走らないと意味がなくなるので、HUDゲージを確認すること！



⬅テレメトリのフリクションを見ると、タイヤの接地状況が把握できる。




➡テストコースでチューニングしては走り、またチューニングをくり返す。そこから最適なチューニングを見いだそう！

# 勝利するための必須テクニックを覚えよう!!

クルマは勝てる仕様に仕上げた！ しかし、それもドライバーがちゃんと走らせなければ意味はなくなる！

ここでは勝利に結びつく走りかたを、ここでチェックしていく。まず勝利するための必須テクニック……それはミスをしないこと！ 速く走れない多くの原因は自分のミスによるタイムロス。これをいかに防ぐかが重要だ。ちゃんと加速、減速して曲がって……という走る基本操作をまずマスターし、自分が遅くなる要素をなくすべし。そして、ライバルに追いつかれ、追い抜かれるきっかけをなくすのだ。ここでは、その遅くなる要素を4つ挙げ、その項目別にその対策を伝授する。ぜひ、ミスらないドライバーになってもらいたい。







## アクセルワークが重要! スタート

トラクションコントロールが作動すればホイルスピンを抑えてはくれるが、補正の限界を超えると効かなくなる。こうなるとグリップしないので、当然思うような加速はできなくなる。これでは最前列に並んでいても、抜かれることに……。そんな失態をしないためにも、スタート時はタコメータを確認してオーバーレブしないようにアクセルをコントロールし、できるだけホイルスピンをさせないようにアクセルを開けること！



➡空転していたタイヤはスタートしても、すぐにグリップしない。アクセルを踏み込めば、さらに空転して順位を落とす。



⬅スタートまえからアクセル全開だと、タイヤは空転してグリップ力が低下。さらにタイヤの温度も上がるので注意。

## コーナー手前で完了! 減速

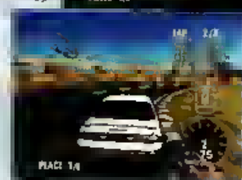
コーナー進入まえに減速し終わって、グリップ状態で切り込んでインを突けるかがポイント。これを実現させるために、まず覚えてほしいのはきついコーナーは70キロくらいまで落とすこと。これを徹底する！ これをコーナーの大きさに合わせて加減速させるのだ。



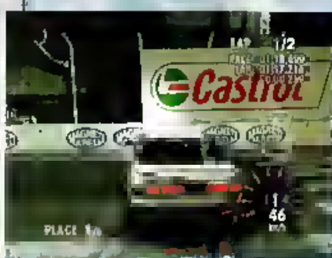
⬆筑波サーキットの第1コーナーの進入！



➡早めに減速を始めて手前で絶対に完了。



⬆70キロまで落とせば確実にインを突ける！

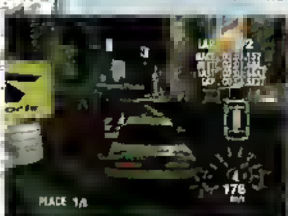


⬆Tokyo CIRCUITのきついコーナー。かなり手前から減速しないと間に合わない。

## 大きく順位を落とす 接触

意外に怖いのがクルマとの接触。その当たりかたにもよるのだが、ライバルとのスピード差が生じたときにぶつかるとかなりのダメージになり、当たる角度によっては弾き飛ばされることも。そういったアクシデントを防ぐためにも、ミスをした場合は無理にラインを戻さず、ライバルの進路を妨害しないように走るといい。

また、ラインの奪い合いで押し合うと、その反動でミスることが多いので要注意だ！





⬆➡ラインがふくらんで減速したところに、内側からライバルにプッシュされた。この当たりかただと、スピンは確実。

## 攻めすぎると危険! 縁石

少しでもタイムを縮めるため、縁石を跨いでショートカットすることがある。その場合、縁石の段差やクルマのチューニング具合によって、乗り上げたときにクルマがバウンドして不安定になりやすい。このときはアクセルを戻す、操舵の調整を忘れないこと！



⬅Maple Valley IIの最後、右の縁石は要注意だ！



⬆Maple Valleyの最後、左の縁石は平らだが、高速走行中なので油断は禁物！



⬆LAGUNA SECAの名物コーナーの縁石は段差があり、ラインが変わりやすい。



最終攻略!!

# 生物兵器の恐怖を回避できるか!?

TOM CLANCY'S

# スプリンターセル パンドラトゥモロー

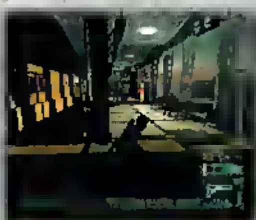
spec action

- トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー
- ステルスアクション
- ユービーアイソフト
- ユービーアイソフト
- 発売中(4月7日)
- 7140円[税込]
- HDTV(D2)、5.1ch
- 1人 / 最大4人
- OP 最大4人 / DL / VC / SR
- 15歳以上
- 463ブロック
- ——

サドノによってアメリカ合衆国に持ち込まれた5つの生物兵器。この未曾有の危機から母国を救うべく、サドノが本拠地を置くインドネシア、そして合衆国本土を舞台に任務を遂行せよ。残るミッションはあと3つだ!

## 厳しい終盤戦に欠かせないテクニックをマスターせよ!

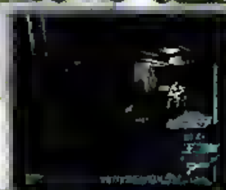
ゲーム終盤ともなると、敵の数や配置、装備もいやらしくなってくる。よって、目につく敵をいちいち倒していたのでは、敵に発見される確率も高まる。とくに敵が集まっている場所では、敵を無視することがかなり重要な作戦になるぞ。



←最終ステージは公共の施設。敵を倒す場所をより慎重に選ばなくてはならない。

### アクション 壁のすき間はSWATターンで通過

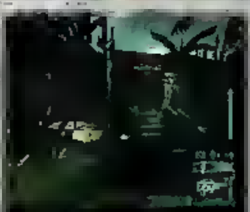
前半ステージでは、とくに使わなくても進めることが多かったSWATターン。だが後半では、壁から壁に動くときは必ず使うくらいの心づもりが必要。敵がこちら側を向いて座っている場面も増えてくるからだ。



←下手に敵をおびき寄せなくても、SWATターンであっさり突破できる場所は多い。

### ルート 前進するまえに地形や構造を偵察

むやみに進んでいると、トラップや見えにくい場所に隠れている敵の餌食になりやすい。2種類のゴーグルでルートをじっくり調査しよう。



←一見あっさりと進めそうに見える場所ほど、サーマルビジョンで確認するように。



←これ見よがしにタレットがある場所も。こういうときは必ず別ルートがあるぞ。

### アクション 高所から音を立てずに飛び降りる

高低差の大きなステージで重要なテクニック。飛び降りるときにBボタンを押しっぱなしにすれば、音を立てずに着地できる。必ず実行していこう。



←ふつうに着地すると、接地時の衝撃音で少し離れた敵まで集まってきてしまう。



←Bボタンを押しながら着地すれば、敵に気づかれる危険性はぐっと下がる。

### バトル 殺害まえに武器と服装を確認しよう

最後の2ステージは一般人とテロリストが混在しており、とくにミッション7の前半はすぐに識別するのが難しい。暗闇に隠れた状態で相手の着ている服や武器の所持などを観察、確認し、それから行動に移ろう。



←ミッション7の前半は、豪雨の影響で視認可能な距離が大幅に短くなっている。

### アクション ハーフスプリットジャンプ

ステージ中で行き止まりに当たったり、敵の警備が厳しいエリアに出くわしてしまったら、周囲の壁に狭いすき間がないか見回してみよう。新たなルートや、より潜入がラクな道を見つけられるかもしれないぞ。



←ハーフスプリットジャンプ使用中は無防備。敵が近くにいないときを見計らって使おう。

# 舞台はインドネシアから合衆国本土へ！物語は終幕へと突き進む!!

本誌攻略もいよいよラスト3ミッション。ミッション6の前半のみ自然の中で，残りは町や建物内が中心となる。なかでも最後のふたつのミッションは，リーダー格と対峙するだけあってかなりの高難度だが，ここまで来たからにはセーブ＆リトライをくり返し，オールクリアーを目指そう！

MISSION 6

## インドネシア・コモド造船所

潜水艦の発令所で機器にアクセスし，サドノの通話先を特定するミッション。殺害や発見されてもオーケーな場面とそうでない場面の[illegible]替わる。地上から地下など，[illegible]ジが大きく変わるときは要確認。

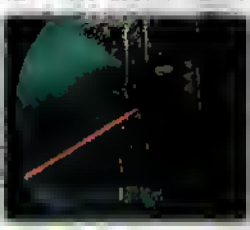
### 1 洞穴に潜入せよ

**A. スタートしたら右沿いに前進**

深い草が生い茂るエリアからミッションはスタートする。付近にひとりだけいる敵をおびき寄せて気絶させたあと，タレットの警備範囲に入らない，右の壁に沿って移動していこう。

**B. 高所にある自動制御タレット**

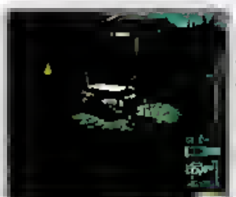
このミッションにのみ登場する，レーザーを照射するタイプのタレット。索敵範囲が広いが，設置場所の真下を通れば攻撃を受けることはない。



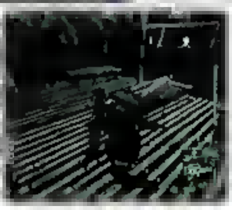
⬅見つかったら急いで隠れること。破壊できないばかりか，攻撃力も異様に高く危険。

**C. テーブルで向かい合う敵は放置**

タレットのエリアを突破すると，テーブルとイスが並ぶ場所に出る。ここで気づかれると3人の敵が襲ってくるので，暗闇を伝って移動しよう。



⬅柵でできた影を忍び足で前進し，そのまま小屋に入ればオーケー。だが，ここで安心してはダメ。



⬅小屋の奥では敵がひとりで寝ている。起こさないように，ゆっくりと忍び足で出口を目指そう。

**D. [illegible]を見ている敵に[illegible]すな**

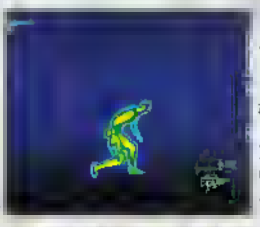
最初のチェックポイントの小屋にはテレビを見ている敵がいる。彼は，たとえヘッドショットで倒したとしても警戒レベルが上昇してしまうぞ。



⬅ここから音を立てずに飛び降り，すぐ近くの壁に開いた穴から小屋を出るのだ。

**E. 3本の[illegible]外線センサー**

射撃練習をしている敵はしばらくすると去り，その移動先の小屋から地下に入れる。小屋にはセンサーがあるので，サーマルビジョンで確認せよ。



⬅カメラを横に向けて移動すれば，上下動する赤外線レーザーを見切りやすい。

**F. 管制室の[illegible]を利用せよ**

地下の機器がたくさん置いてある管制室に入ったら，そこからは物音厳禁。奥で作業をしている男に忍び寄り，尋問で協力を強要しよう。



⬅ほかの敵から無線連絡が入る。それが終わるまでは気絶させてはならない。

### SC-20Kの錯乱用カメラを使ってみよう！

いまいち目立たない感のある錯乱用カメラ。だが，これをうまく使えば，明るい場所を巡回している複数の敵を，離れたまま一網打尽にできる。チェックポイント直後などで練習すると，いざというとき役立つかも。



⬅「ノイズ」は口笛と同じ効果。寄ってきたらガスを噴霧。

### 2 潜水艦に潜入せよ

**A. ゴンドラは無人で送る**

ゴンドラに乗ると潜水艦の入り口近くまで行けるが，移動中に敵の銃撃を受けてしまう。そこで，ゴンドラだけを空のまま送り，ゴンドラがあった場所から飛び降りてワイヤーにつかまってみよう。敵に見つかることなく潜水艦に接近できるぞ。



⬆ワイヤーにつかまっているあいだは暗闇の状態のため，敵に見つかる心配はなし。

### 3 発令所にあるSISSIXSにアクセス

**A. 敵には手を出さずにやり過ごす**

潜水艦内部では，敵の殺害はもちろんのこと，敵に発見された時点でミッション失敗となってしまう。敵をおびき寄せて気絶させるには艦内は狭く厳しい。ここでは物陰に隠れながら忍び足で移動し，敵と一切接触しないように行動していこう。



⬅細い廊下では向こうから敵がやって来る。角のすき間に潜んで待機。



⬅ベッドでは敵が寝ている。絶対に音を立てないこと。



⬅食堂は蛍灯のスイッチを切り，カウンターの下を通過すればオーケー。

**B. 大佐を利用して網膜スキャン**

食堂の直後にある正方形の部屋の隅で，男を待ち伏せる。背後からつかみかかったら，男がやって来た方向にある部屋の前まで連れていこう。



⬅大佐は部屋に入ってくると，壁に向かってしばらく作業をする。そこを狙え。

**C. 発令所の敵[illegible]ひと[illegible]になる[illegible]のを待つ**

発令所に入るふたりの敵のうち，ひとりは出ていき，もうひとりも機器に向かったまま動かない。発令所奥の一角に目的のSISSIXSがあるぞ。



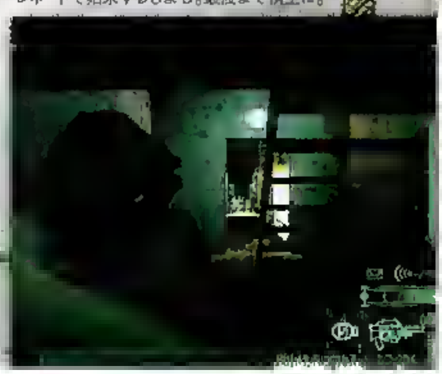
⬅発令所に入ってすぐ右のイス横に座っていれば，出ていく敵にも見つからない。

### 4 脱出地点に向かえ！

**A. 階[illegible]下の暗[illegible]利用**

アクセス完了後，廊下を来たのとは逆方向へ。ハシゴをふたつ上って潜水艦から出たら，岸から伸びてくるキャットウォークの方向へ道なりに進むと脱出地点がある。途中，階段にひとり，階段を降りた先に4人の敵がいる。後者の敵団は，階段下の暗闇を拠点に戦えばダメージを抑えられるぞ。

⬇暗闇から狙撃するもよし，SC-20Kのガスグレネードで始末するもよし。最後まで慎重に。



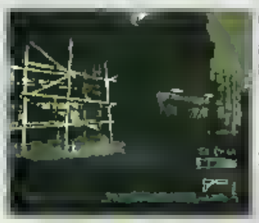
# インドネシア ジャカルタ テレビ局

ついにテロ集団のリーダー、サドノを捕まえる瞬間。一般人を殺害してしまうと失敗になるが、実際に一般人がいるのはステージ序盤のみ。サドノは気絶させるのもNGなので、生かしたまま脱出地点ま[illegible]行[illegible]よ。

## 1 テレビ局に潜入し、カールソンを見つけ出せ

### A. 上空から雑貨屋に潜入

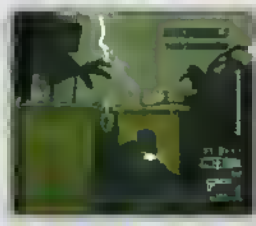
細い路地から少し開けた場所に出たら、左手にあるハシゴで屋根に上り、ワイヤーで雑貨屋の屋上へ降りる。



←ハシゴを照らしている照明を破壊し、敵が遠ざかったのを確認してから上る。

### B. 屋外では物陰に隠れろ

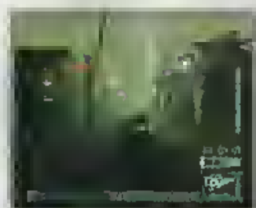
このステージでは一定間隔ごとに雷が鳴り、あたりが一瞬明るくなる。暗闇ではなく、物陰に隠れる感覚で。



←実際の雷とは違い、音のあとに光が来る。音がしたらす速く物陰に隠れよう。

### C. フェンスを越えて中庭へ

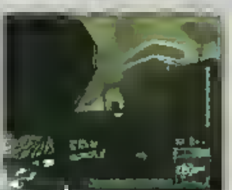
フェンスで挟まれた広い道は2基のタレットがあって進めない。ここは通らず、上れるフェンスを捜すべし。



←道に向かって左方向に中庭へ入れるフェンスがある。中庭には敵が3人いるぞ。

### D. アンテナを利用して地雷原突破

下水道から出ると、そこはサーチライトで照らされた地雷原。アンテナの影を利用し、反時計回りに進め。



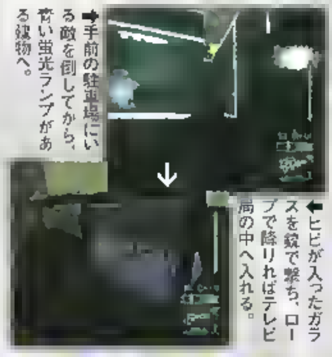
→サーマルビジョンでルート確認後、つぎのアンテナに向かってダッシュ。



←奥にあるフェンスを乗り越えれば、つぎのエリアに続く扉がある。

### E. 窓を割って局内に潜入

地雷原エリアから広い駐車場に出たら、左の壁に沿って進み、ハーフスプリットジャンプで上っていこう。

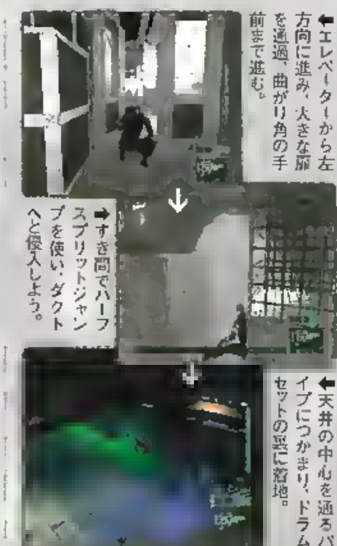


→手前の駐車場にいる敵を倒してから、青い蛍光ランプがある建物へ。

←ヒビが入ったガラスを銃で撃ち、ロープで降りればテレビ局の中へ入れる。

### F. ダクトからステージの2階へ

テレビ局は入り組んでいるが、タレットのため進めない廊下が多い。下の順に進むと、敵と接触しにくいぞ。



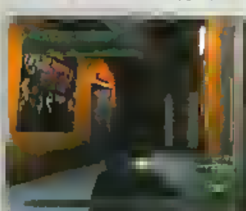
←エレベーターから左方向に進み、大きな扉を通過。曲がり角の手前まで進む。

→すき間でハーフスプリットジャンプを使い、ダクトへと侵入しよう。

←天井の中心を通るパイプにつかまり、ドラムセットの近くに着地。

### G. カールソンの声が聞こえても焦るな

カールソンの声が聞こえても、すぐには駆けつけないこと。写真の右の扉の部屋でしばらく待機するのだ。



←男が去ったら、写真よりさらに左の部屋にいる敵を始末して"ON AIR"の部屋へ。

## 2 カールソンについていき、サドノの本拠地へ

### A. 破壊不可能な監視カメラ

カールソンと接触後は、すべての監視カメラが破壊不可能になる。周囲の電灯を破壊して対応していこう。



←カメラは熱を感知できないため、暗ければ警戒はない。カメラの真下も死角だ。

### B. 時計回りに潜入してきた方向へ

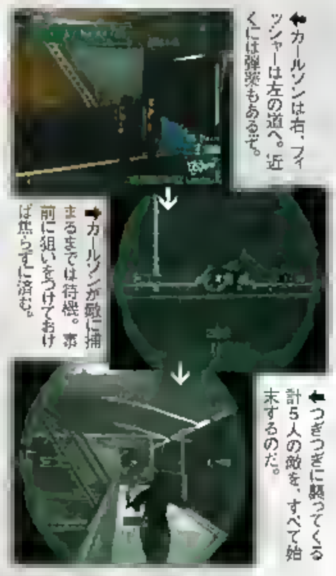
カールソンは歩き始めてすぐの分かれ道を右手に進む。だが、ここは監視カメラの死角である左へ進もう。



←左でも右でも最終的に同じ場所に着く。目的地はエレベーター前の大きな扉だ。

### C. カールソンを危機から救い出せ

渡り廊下でカールソンに道を指定されるので従おう。ただ、カールソン自身は道半ばで正体がバレてしまう。



←カールソンは右、フィッシャーは左の道へ。近くには弾薬もあるぞ。

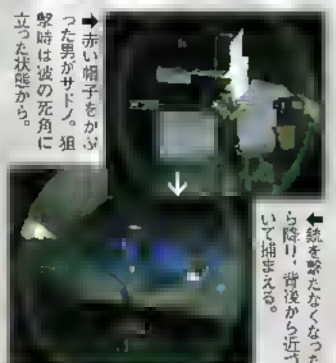
→カールソンが敵に捕まるまでは待機。事前に狙いをつけておけば焦らずに済む。

←つぎつぎに襲ってくる計5人の敵を、すべて始末するのだ。

## 3 サドノを利用して屋上まで行き、引き渡せ

### A. サドノ以外の5名を狙撃

ダクトから撮影現場の2階についたら、降りずにそこからサドノ以外の敵を順番に狙撃し、全滅させよう。



→赤い帽子をかぶった男がサドノ。狙撃時は彼の死角に立った状態から。

←銃を撃たなくなったら降り、背後から近づいて捕まえる。

### B. サドノを気絶させてもダメ

目的は無傷のサドノを屋上まで連れて行き、カールソンに引き渡すこと。時間はかかるが、道中に敵はいない。



→ダクト出口の真下にある扉で、サドノに網膜スキャンをさせればいい。

←ふたつ目の扉を抜ければサドノとの戦いは終わりを告げる。

### ND133無力化に活躍したシャドウネットチーム

サドノの"パンドラ・トゥモロー"コールによる保険は、ミッション6から7のあいだに、別部隊"シャドウネット"が生物兵器を処理したことで無効化された。これにより、サドノ捕獲に乗り出せたというわけだ。



←特殊な機器を使って生物兵器を処理する"シャドウネット"。

MISSION

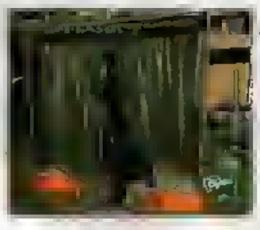
# アメリカ合衆国・L.A.国際空港

長きにわたったフィッシャーの戦いも，終わりのときを迎える。サドンが雇っていた傭兵集団の黒幕と，彼とともに行動している8人のテロリスト（途中で2人増えて10人）を始末し，生物兵器を回収するのだ。

## 1 トラックに隠れて空港に潜入

**A. トラック停止まで隠れたまま**

ミッションは空港の駐車場入り口前からスタート。フェンスを乗り越え，ゲートの手前で外からやってくる大型トラックを待ち，完全に停止してから荷台に忍び込んで潜入しよう。トラックが少しでも動いているときに触れると即死になるので注意。



←荷台に近づいてジャンプ。停止時間は長いので，完全に停止してから動くこと。



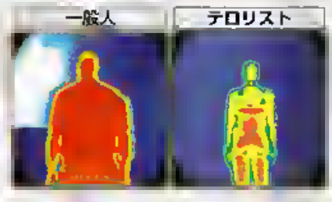
←駐車場の詰め所にいる警備員がテロリスト。外にいるのは本物の警備員だぞ。

## 2 8名のテロリストを殺害（駐車場～仕分け室）　テロリスト：5人　一般人：4人

**A. サーマルビジョンで確認**

警備員や作業員として紛れ込んでいるテロリストは，サーマルビジョンで見ると極端に赤い。彼らは気絶させずに，確実に始末していくこと。

一般人　テロリスト



**B. ひとりずつおびき寄せる**

仕分け室には人が大勢いるが，暗所が多いため，おびき寄せるのはラク。ただ，一般人は気絶に留めること。



←とりあえず口笛でおびき寄せ，テロリストなら始末，一般人なら気絶させる。

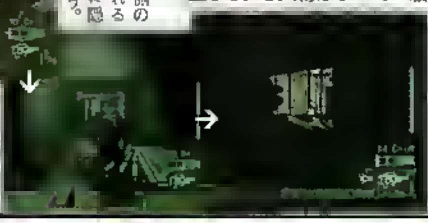
## 3 8名のテロリストを殺害（X線検査場）　テロリスト：0人　一般人：3人



←最初は，左側のコンベアを流れる大きな荷物に隠れて座っていよう。

**A. 大きな荷物に隠れて前進**

X線検査のゲートは接近不要。コンベアを通って前進を。ガラス越しに検査している人物はすべて一般人だ。



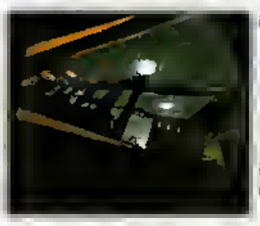
→つぎに右のコンベアを逆走するのだが，ここには大きな荷物は来ないので……。

←スティッキーショックで荷物検査をしている人物を気絶させる。

## 4 8名のテロリストを殺害（待合所）　テロリスト：1人　一般人：3人

**A. 一般人もおびき寄せて気絶**

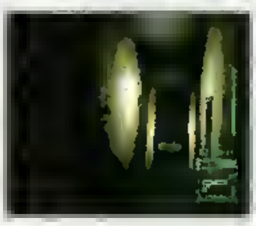
待合所に入ると目の前にテロリストがいるが，遠ざかるのを待つ。座っている一般人をさきに気絶させよう。



←一般人に見つかっても警報を鳴らされてしまう。気絶させておいたほうが安心。

**B. 前方の監視カメラに注意**

待合所から細い廊下に入ると，突き当たりに監視カメラがある。壁に設置された電灯を破壊しつつ進もう。



←カメラ自体がやや暗い場所にあり見えにくい。油断しているとゲームオーバー。

## 5 8名のテロリストを殺害（オフィス～待合所）　テロリスト：1人　一般人：5人

**A. 窓際に移動するのを待つ**

電話をしている人物がいる部屋の警備員はテロリスト。窓際に向かって歩き始めたら後をつけ，捕まえよう。



←窓際での停止時間は短め。捕まえたらそのまま廊下まで戻って始末しよう。

**B. 4人の一般人は無視する**

ふたつ目の待合所では，スクリーン側の壁に沿って進み，対角線上の扉から外に脱出。移動は必ず忍び足で。



←外で立ち話をしているふたりの一般人も，壁際を移動すればまったく問題ない。

## 6 8名のテロリストを殺害（エレベーターホール）

**A. 右端のエレベーターに乗る**

ふたつ目の待合所を出たらエスカレーターを降りる。ここで，下のフロアーをサーマルビジョンと双眼鏡で確認するミッションが発生。その終了後，背後にあるエレベーターフロアから右端のエレベーターに乗り，上の階へ進むと，いよいよ最終段階。



←エスカレーターを降りたところに監視カメラが。右側のエスカレーターで下へ。



←エレベーターフロアにも監視カメラ。電灯を破壊すれば支障なく進める。

## 7 8名のテロリストを殺害（キャットウォーク）　テロリスト：3人　一般人：4人

**A. カウントダウン開始の条件**

上層のテロリストに見つかるか，進入地点から左奥方向にあるハシゴを上ると，1分のカウントダウンが開始。

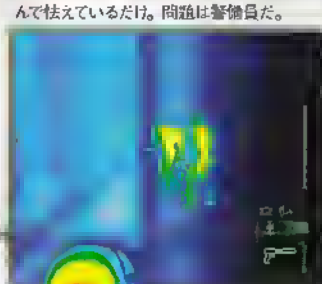


←短いハシゴを上り，さらに長いハシゴに手をかけるとカウントダウンが始まる。

**B. まずは一般人を無力化**

最初に降り立った階層には，警備員ひとりと作業員ふたりがいる。警備員を気絶させれば警報の心配はない。

⬇ふたりの作業員に見つかっても，彼らは屈んで怯えているだけ。問題は警備員だ。



**C. ひとり狙撃して最上層へ**

カウントダウンが始まるハシゴの前で狙撃。テロリストがハシゴとは逆方向に集まっているときを狙おう。

⬇ひとりを狙撃したら，ほかのテロリストが来るまえに一気にハシゴを上り，また狙撃。



**D. ND133を回収し，エンディングへ**

ふたりのテロリストと黒幕を無事に始末できたら，テロリストがいた階に降りる。そしてND133のもとへ。



←置いてあるND133に近づけばエンディングだ！

# SPIKEOUT BATTLE STREET

## 今号はステージ7を攻略! キャラ別コンボも習得せよ!

今回は攻撃を連続ヒットさせるコンボの作りかたと、ストーリーモード第6章の攻略をとりあげる。空中コンボをマスターすれば、美しい攻撃が可能になるぞ。

spec / action

| | |
|---|---|
| スパイクアウト バトルストリート | オンラインアクションバトル |
| セガ | セガ |
| 発売中(3月24日) | 7140円(税込) |
| HDTV、5.1ch | |
| OP 最大4人・VC・SR | 15歳以上 |
| 10ブロック以上 | — |

## コンボを覚えて華麗に立ち回ろう! 腕に合わせて少しずつマスター!

ここでは本作の魅力のひとつである、コンボについて取り上げていこう。実戦で役立つのは、ビートとチャージを組み合わせる基本コンボと、B+Jからチャージ攻撃を出すコンボ。華麗な空中コンボを楽しむには、壁際でC2などを当てて浮かせてから追撃していこう。以下の説明では、ビート攻撃はB、チャージ攻撃は溜めの段階に応じてC、C2、C3、C4、足払いはB+C(特別な表記がない場合は2段)などと表記していく。



←チャージボタンを押しながら、ビート攻撃を出すテクニックがコンボの基本になるのだ。



←浮かせたあとのC3は、浮く高さを保つ性質がある。空中コンボにうまく組み込もう。

### ポイント1 基本コンボをマスターせよ

#### A ビートとチャージを組み合わせる

まずBBBC3、BBBC4といったコンボを習得しよう。チャージボタンを押しっぱなしにして、ビートボタンを連打する。ビート攻撃を2、3発で止め、チャージボタンを解放すれば完成だ。このコンボは、単発でチャージ攻撃を出すより当たりやすい。複雑なコンボの基本にもなるのだ。

#### B B+Jとチャージを組み合わせる

小ジャンプで飛び込むB+Jのあとに、チャージ攻撃を出すコンビネーション。チャージボタンを押しながらB+Jを押す。この操作を楽に行うためには右手でパッドを握らず、ボタンの上に3本の指を上から置くといい。B+J C4をマスターすれば、全ステージクリアーも近い。

#### C ビート連打、チャージ連打からの追撃

ビート連打、チャージ連打のあとは、壁なしで追撃できるキャラが多い。BBBBBBからC4が入るのは、ホワイト、テンシン、リンダ(レバー入れのみ)、ミカエル、ヴォイドの5キャラ。BBBCCC(チャージ3連打のあと)からはB+J C4(ジャッカル)、B+J C2(ジュニア)、BBC3C2(フォンロン)、C2 B+J(フィオナ)など意外な組み合わせが入る。

##### ワンポイントアドバイス C+Jはこうやって出そう

浮かせ技のC+Jは、初心者には出すのが難しい。CとJを同時押ししたら、瞬時にJを離すのがコツ。慣れたら直後にC3を当てる連撃も練習しよう。



←C+Jが出せればコンボの幅が広がるぞ。

### ポイント2 壁際で浮かせて多段コンボを狙う

より多段コンボを狙えるのは、壁を利用したコンボだ。最初のうちはC2を使って、深く考えず敵を浮かせていこう。とくにボスが壁沿いに歩いていたら、B+JからC2を積極的に狙いたい。そしてB+J、B+C、C2、C+J、昇り蹴り、C3を適当に混ぜて、コンボを増やしていくのだ。C3は空中で当てると浮かせ直しになり、空中での高さを維持できる性質がある。ある程度壁コンボの感覚がわかったら、今度は浮いた状態からC4を当てることにチャレンジしたい。B+CやB+Jを組みこんだり、Bを複数回当てて浮かせ続け、C4を溜める時間を稼ごう。



↑壁はいたるところにある。とりあえずC2で浮かせて追撃だ。



↑ビート攻撃などを当て溜め、時間を稼ぎ、C4をヒットさせよう。

### ポイント3 投げやスペシャルアタックを組み込む

投げやスペシャルアタックなど、特殊な技もコンボに組み込んでみよう。ミカエルやヴォイドは、壁際で浮かせたあとにスペシャルアタックを出すと大ダメージを奪える。また、投げからのコンボは重要だ。リンダはつかみ打撃3回から、B+J C4という強力なコンボが可能。またテンシンは背後投げから、フィオナは背後投げ、側面投げからC2で追撃が狙える。ジャンプ投げからは、フォンロンが平地でC2を当てられるのが大きい。そのほか壁を使えば、スペシャル投げ、C4からも空中コンボをつなげられる。さらにダッシュ攻撃も、コンボの起点や吹っ飛んだ敵の追撃に使うことができる。自由な発想で工夫してみよう。



↑壁があれば、ジャッカル、ミンファ、カエデもジャンプ投げからC2がつながる可能性がある。積極的に狙おう。



←スペシャルアタックを組み込んでもいい。

# コンボ重視！プレイヤーキャラクター12人の技の特徴を完全網羅！

ここでは、まだ未紹介だったチーム・ネオインフェルノの4人を加えた、12人のキャラクターの特徴をまとめていこう。ビート攻撃を当ててつかむのが得意なキャラクターもいれば、単発のC3を当てやすいキャラクターもいる。チャージ3連打や投げからコンボがつながるなど、コンボの起点もキャラクターごとに違う。それぞれの特徴を把握しよう。

## チーム・ネオスパイク

### スパイクジュニア
**オーソドックスな格闘スタイル**

ジャブからのつかみをメイン戦法として使える。C4の威力が高いのもいい。B+Cは平地で連続して当てることができ、B+C　B+C　B+Jや、B+C　C4などのコンボが可能。またBBBCCCからはB+J　C2の追撃をすることができる。



⬅バランスのとれたキャラクター。壁コンボはC+JやC3を利用して作ろう。

### ミンファ
**浮かせ技を有効に使おう**

ビート攻撃が速いので、ジャブからつかむ戦法が有効だ。B+Cは敵を吹っ飛ばさないので、平地でB+C　C4が可能。またC+Jの一段止めを利用すれば、B+J　C+J(一段止め)　BBBC4など多種多様なコンボを作ることができる。



⬅C+Jの一段止めは浮かせ技として優秀。C+J　C3とつなげてもいい。

### ジャッカル
**C連打からコンボをつなげろ**

ジャブつかみがやりにくいので、ビート、チャージ攻撃をメインに使っていく。BBBC3で気絶させてからつかんでいくといい。CCCからはB+J　C4がつながる。ザコ敵と1対1のときは、積極的にこの強力なコンボを狙っていきたい。



⬅B連打よりも、BBBCCCからB+Jにつないだほうが高いダメージを与える。

### フィオナ
**高性能のC2、C3を活用する**

C2は倒れかかった敵を拾いやすい。BBBCCCのあとは、C2で追撃できる。背後投げもC2で拾うことが可能。Bはキックなので当ててつかむのは難しいが、壁コンボを拾いやすい。つかむときはリーチのあるC3を当てて気絶させる。



⬅平地でC+J　C2　B+Jなど、工夫次第で風変わりなコンボも作れるぞ。

## チーム・スパイク

### スパイク
**密着C4の威力を活かせ**

ジャブからのつかみをメイン戦法として使おう。コンボはB連打より、BBBCCCのほうが隙が少ない。C4は密着して出すと威力が倍増。BBBC3で気絶させ、密着C4を狙おう。B+Cは吹っ飛ばさないので、平地で連続2回当てられる。



⬅密着時のC4の威力が強烈。ボスを気絶させたら、積極的に狙っていきたい。

### リンダ
**つかみからのコンボが強力**

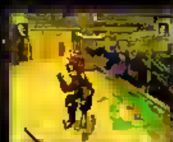
つかみにくいので、性能の高いC4や、BBBC3、B+Jをうまく使っていこう。レバー入れB連打からはC4が入る。またつかみ打撃3回からB+J　C4のコンボが強力。またC2の隙が少なく、そのあとにコンボがつながりやすい。



⬅対ボス戦では、つかみ打撃3回からB+J　C4のコンボがとても役立つはずだ。

### ホワイト
**B+CからC4が狙いやすい**

B連打からC4のコンボが可能。ジャブからつかんでもいい。また、C3、C4の性能が高い。C4は倒れかかっている敵も拾えるので、B+CからC4のコンボがやりやすい。壁コンボの最後には積極的にC4を組み込みたいところ。



⬅バランスがとれていて、全体的に使いやすい。C4を絡めたコンボを狙おう。

### テンシン
**驚異のリーチで敵を蹴散らす**

リーチが長く、敵を寄せ付けない戦いができる。とくにB+C、C3のリーチの長さが光る。困ったらB+Cで吹っ飛ばそう。B連打からC4のコンボも可能だ。また、背後つかみの地上投げからは、C2　B+Jの追撃が入れられるのを忘れずに。



⬅B+Cは敵を吹っ飛ばすタイプ。固まった敵をばらけさせるのに役立つはず。

## チーム・ネオインフェルノ

### ミカエル
**スペシャルとB+Cが強烈**

スペシャルアタック、B+Cが強力だ。B+Cは3連打できる足払いだが、2段止めをくり返すことでコンボとなる。敵を壁際に追いやって、スペシャルアタックを多段ヒットさせるコンボを狙おう。1対1の状況なら、BBBBBBC4のコンボも可能。



⬅壁際で浮かせ、スペシャルアタックを多段で当てる強力なコンボを使おう。

### フォンロン
**空中投げから追撃が可能**

B連打が速いので、ジャブつかみをメインに使っていける。C連打は浮かせ技なので、ここから追撃を入れることが可能。B+CからC4のコンボもやりやすい。さらに壁のない場所でのジャンプ投げを、いつでもC2で拾えるのは大きいぞ。



⬅ジャンプ投げはC2で拾える。壁があればC2のあとに、さらに追撃が可能だ。

### カエデ
**ダッシュ攻撃に特徴あり**

B連打がキックなので、BBBC3などで気絶させてからつかむといい。またはオーソドックスにB+J　C4などのコンボを使っていこう。ダッシュ攻撃は回転アタックで複数の敵に当てやすい。ダッシュ攻撃を当てたあとにC2で拾うことが可能だ。



⬅壁際ならダッシュ攻撃からC2　B+C　C3などとコンボがつなげられる。

### ヴォイド
**大技のパワーは迫力満点**

C3、C4、スペシャルアタックと単発の技が強力。壁に追い込んでスペシャルアタックの多段ヒットを狙おう。またB+JからC+Jをつなぐコンボが可能。浮かせてから多段コンボに持っていこう。ジャブつかみは難しいので注意すること。



⬅B+CのあとにC+Jをつなぐ場合は、微妙に遅らせて出すとつながりやすい。

# 第7章 試練 ASTRO MALL ～ショッピングモール～

プレイヤーは再びジュニアに戻り、アストロモールの玄関口へと向かう。最初のエリアは、ミンファ、フィオナが通ったエリアを進む。メリーゴーランド以降から新エリアに突入するが、ここからは敵の分断が重要なポイントとなる。最後には2本のドスを持つボスが待ちかまえているぞ。

## エリア1 1階ロビー

障害物のあるロビーを舞台に、ギャング風のザコがたくさん登場する。1体あたりの体力は少ないので、ジャブからつかんでつかみ打撃を当て、ジャンプ投げに持っていけば確実に倒せるはずだ。5章のフィオナの場合と同様に、障害物もうまく利用して囲まれないよう敵を分断しよう。敵が固まっていた場合は、中央の敵をつかんで投げ飛ばして分断するか、追い討ち攻撃からのスーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばしてばらけさせ、打開する。

また、ジュニアの背後投げは、狙った方向に思いきり投げ飛ばす性質がある。これを使えば、近づいてきた敵に狙って当てられるぞ。地形が狭い場所は、とくに狙いやすい。



←背後投げをうまく利用して、近づいてきた敵にぶつけよう。

### VS BOSS 抱きつき攻撃に注意

赤い服を着た巨体のおばさん風ボスが登場する。同時に黒服のギャングが多数出現するので注意。ボスよりも、ザコに攻撃されないように気を配ろう。まずはザコを攻撃し、ボスが近づいてきたらザコを投げつけていく。ある程度ザコを減らしてからボスと本格的に闘うと、楽にダメージを与えられる。

ボスはパンチなどの打撃はあまりしてこないので、リーチはさほどない。むしろ怖いのは投げだ。ボスが光ったときは急いで逃げること。基本の戦法は、追い討ち攻撃からのスーパーチャージ攻撃だ。ジャブや追い討ち攻撃からつかんでもいい。このボスは体重が重いので、通常投げや背後投げは潰される。必ずジャンプ投げを決めていこう。



←ザコをボスに投げつけてダメージを奪おう。

## エリア2 エントランス

### エリア2-1 エントランス外部

中華風のザコが多量にやってくる。このザコはあまり積極的に追いかけてこないが、近づくと的確に攻撃してくるので注意。数人まとまっているときに不用意に近づくと、ダメージを食らいやすい。基本的にはジャブを当ててつかみ、投げ飛ばして敵を分断していくといいだろう。

つかむのは集団の中央付近の敵。つかんだらどちらかに投げ飛ばし、必ず敵を巻き込もう。分断しつつ、つねに敵の何人かがダウンしてる状態で闘うのがいい。敵が密集していて、つかむのにも苦労する場合はスーパーチャージ攻撃か足払いでとりあえず敵をダウンさせよう。ザコをすべて倒し、ゲートを壊すとすぐボス戦が始まる。できるだけ体力を温存してボスと闘いたいところだ。



←投げで巻き込んで、敵をバラバラにしたいところだ。密着するときつい。

### エリア2-2 エントランス内部

### VS BOSS 自動ドアのあいだに挟み込め

自動ドアをくぐって進み、ボスとザコを同時に相手をするのは難しい。ボスだけ自動ドアの外におびき出そう。もっとも楽なのは、ふたつの自動ドアのあいだにボスを閉じこめてしまう方法。ここは壁があって背後に下がれないので、スーパーチャージ攻撃が当たりやすい。ボスが倒れたら起き上がりの無敵時間が解けるまで待ち、再びスーパーチャージ攻撃を狙う。ボスが自動ドアをくぐってきたら、チャージレベル3を当てるといい。近づいてきたところに直接チャージレベル3を出すと、かなりの高確率で当たってくれる。



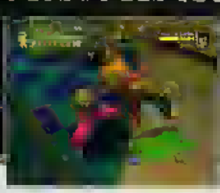
→かわされても、しつこくチャージレベル3を狙っていこう。

## エリア3 雑貨店

雑貨店の中に、中華風のザコが大量に出現する。あせって敵の集団に突っ込むのではなく、ひとりずつ相手にして確実に倒していこう。ポイントは、追加される敵は店の奥に出現するということ。通路側の敵は無視して、店の奥の敵からさきに倒していこう。すると奥に敵が追加されるが、ひとりずつ相手をすることができるので闘いが楽になる。店の奥の敵がいなくなったら、通路側の敵を倒そう。そうすれば、再び敵が追加されるはずだ。

### VS BOSS つかんで背後投げだ

まずボスと闘うまえに、ザコ3人をおびき出して倒そう。ボスには追い討ち攻撃を使い、少し離れた場所から飛び込むこと。追い討ち攻撃を当てたら、そのままつかんでつかみ打撃2回から背後投げを決める。受け身を取るので、ジャンプ投げはしないほうが無難。つかみにいく瞬間にボスが光った場合は、すぐに反応してシフト移動で背後に下がればぎりぎりかわすことができる。



←受け身をとるので背後投げを使う。

## エリア4 メリーゴーランド

円形の地形がぐるぐると回っているが、その速度は外側に行くほど速い。移動床の時間差のせいで、地形の外側で闘うと敵の位置を把握しづらいので注意しよう。床が動いていない、もっとも内側の床の上で闘うといい。じっくりと内側に敵を誘導し、ひとりずつ倒していく。エスカレーターの出口を12時の方向とすると、ボスが出現するのは2時の方向だ。ボスが出現する直前の敵は、ボスと離れた10時の方向の場所で倒すようにしよう。

### VS BOSS ザコからさきに倒す

上記のように、ボスは2時の方向から出現する。このとき10時の方向にいれば、ボスは途中のエスカレーターに引っ掛かって移動してこない。そのあいだに、近づいてくるザコを始末しよう。ボスが引っ掛かっているうちに、ザコを全滅させるのだ。ボスは1対1で闘えばさほど怖くない。追い討ち攻撃で飛び込み、そのまま近づいてつかむかスーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばそう。



←ボス戦においても、内側で戦うのが基本。

## エリア5 エレベーターホール

中央にエスカレーターのある地形があり、周囲のエレベーターからザコがやってくる。出現するザコは、スポーツマン風の外見だ。攻撃のリーチがかなり長いので気をつけよう。とくにラケットなどの武器を持っている敵は優先して倒したいところ。

敵は地形を利用してまとめるといい。中央の壁にへばりついて待っていると、ザコは壁に沿って縦一列に集まってくる。そこを追い討ち攻撃からのスーパーチャージ攻撃でガンガン吹っ飛ばそう。吹っ飛んだ敵が背後の敵を巻き込んで、ダメージを増幅させるはずだ。エスカレーターの下の部分には、ライフ回復（小）があるので忘れずに取ろう。無敵時間をうまく使おう。



←地形の角を利用して、顔を出す敵を吹っ飛ばすのもいい。

### VS BOSS スーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばす

ボスはエスカレーターの正面にあるエレベーターからやってくる。地形の内側の壁にくっついて待ち、追い討ち攻撃からスーパーチャージ攻撃で吹っ飛ばそう。最初のうちは、ボスだけでなくザコも積極的に攻撃すること。ボスと1対1で闘える状況を作りだすため、攻撃しやすい位置にいるザコを狙っていく。ザコのなかでは、バットを持った敵を優先して倒したい。バットの攻撃はリーチ、攻撃力ともに高いからだ。ボスがひとりになれば、追い討ち攻撃からのスーパーチャージ攻撃で楽に倒すことができる。ジャブを当ててからつかみにいってもいいだろう。



➡ボスを無理に狙うより、ザコから倒していくといい。

## エリア6 スポーツショップ

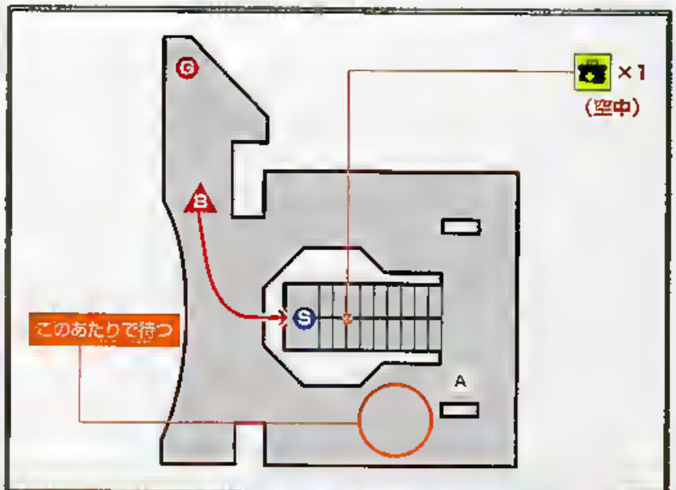
エスカレーターを上がったら、右の方向に進む。この場所にいると、出現した敵の大半がエスカレーターの中に落ちてしまう。エスカレーターに落ちずにやってくる敵もいるが、少数なので闘いやすいはずだ。エスカレーターに引っ掛かっている敵は、出口付近で少しずつおびき出して始末するといい。エスカレーターの上のライフ回復は、スタート地点の上の高い場所から2本の細いパイプの隙間を通るようにジャンプすれば取ることができる。

### VS BOSS エスカレーターで分断しよう

エスカレーターの出口から右に進んだ場所に待機。ボスがエスカレーターのところに落ちたのを見計らって、敵の出てきた方向へダッシュしよう。すると遅れて数人のザコが出てくるはずだ。このザコはアイテムを持っているので確実に回収しよう。ザコを倒すと再び補充されるが、出なくなるまで倒していく。エスカレーターに落ちた敵は、ひとりずつおびき出すといい。ボス戦は追い討ち攻撃からのスーパーチャージ攻撃で闘っていこう。



←ボスをエスカレーターのくぼみへと落とし、おびき出しながら闘う。



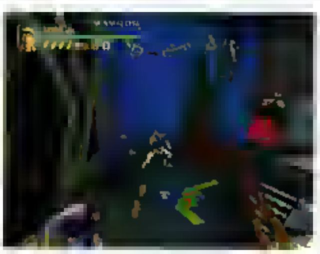

### ボスとザコを分断する手順

エスカレーターの出口から少し右に進んだ場所で待つ。するとボスとザコが下に落ちる。そうしたらエスカレーターの出口付近（MAP上のⒶ）に移動。少しずつ誘導し、敵をひとりずつおびき出して闘っていく。

## エリア7 吹き抜けのホール

舞台は吹き抜けの広い玄関ホールで、周囲の壁に沿って階段が張りめぐらされている。この階段を利用すれば、敵を分断することが可能だ。

ここで登場する敵は、やくざ風のザコ集団。とくにドスを持った長身のザコが強敵だ。できるだけ優先して倒すこと。ポイントはスタート直後で、いきなり左右の階段から上がってくるザコに挟み撃ちにされる。ここはスタート直後にジャンプで手すりを飛び越えて落ちるといい。そのあと階段を注意深く上っていけば、挟まれることなくザコと闘うことができる。



⬆スタート直後、すぐに手すりから飛び降りよう。するとザコ集団に挟まれずにすむ。



⬆階段を使えば敵を分断できる。階段の床が視界をさえぎることもあるので注意。

### VS BOSS 回転攻撃のあとにつかめ

ボスとザコの集団は、下のフロアでうろうろしているはず。そこで階段を昇り降りしながらひとりずつ階段に誘いこもう。このようにして、まずボスと1対1の状況を作り出す。ボスの攻撃で強力なのが投げ。一直線に近づいてきたら注意が必要だ。逆に回転攻撃をしてきたらチャンス。攻撃の終わりに必ず気絶するので、そこをすかさずつかんで投げよう。回転攻撃を待つだけでなく、追い討ち攻撃から積極的につかみにいくといい。つかんだときは、つかみ打撃2回から背後投げで攻撃すること。ジャンプ投げをしても受け身をとるので要注意だ。



⬆回転攻撃のあとの気絶時間は長い。確実につかんで、つかみ打撃から背後投げにもっていく。追い討ち攻撃を積極的に仕掛けて、そこからつかんでいくのもいい。

Ⓢ スタート　Ⓖ ゲート　Ⓑ BOSS出現位置　ライフアイテム（中）

# 前半10ステージを徹底攻略！



# RED DEAD REVOLVER
## レッド・デッド・リボルバー

**無法の荒野でくり広げられる、命を賭けたガンファイト。この世界で生き残るには、正確なガンテクニックと一瞬の判断が必要だ。何度も挑戦し、自分の腕を磨き上げろ！**

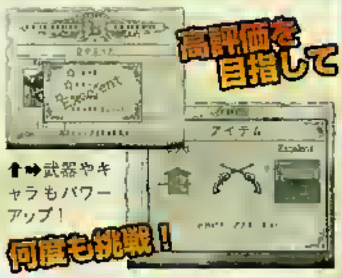
spec / action

| | |
|---|---|
| レッド・デッド・リボルバー | ガン・アクション |
| カプコン | Rockstar Games |
| 発売中（5月26日） | 6980円［税込］ |
| HDTV, 5.1ch | 1人 最大4人 |
| 非対応 | 15歳以上 |
| 9ブロック | ―― |

## Excellentを目指してステージ攻略に挑め！

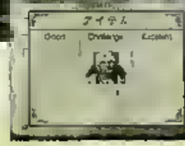
このゲームでは，ステージクリアー時に"命中率"，"ダメージ"，"クリアー時間"，"最高コンボ"の4項目で総合評価が算出される。規定値クリアーで星がつき，星ひとつで"Good"，星3つ以上で"Excellent"となり，評価内容で武器のパワーアップや追加キャラクター，追加ステージなど特典も異なってくる。しっかり攻略し，"Excellent"を目指したプレイを心がけよう。

すべてのステージをクリアーすると，チャレンジモードが出現する。各ステージごとに用意されたチャレンジに成功すると，マルチプレイ用のキャラなどさまざまな要素が追加されていくのだ。今回はチャレンジモードも攻略していこう。




↑➡武器やキャラもパワーアップ！





↑➡各ステージに設けられた難関にチャレンジしよう。

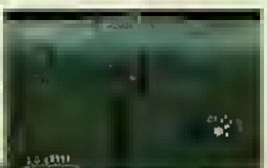
## STAGE 1 宿命の弾丸

WANTED：スミティ
クリアーボーナス
GOOD：OLD PISTOL+
EXCELLENT：ブローケン・クリーク

物語は少年時代のレッドから始まる。まずは川辺まで行き，射撃の基本をチュートリアル。サイトの動き（視点移動）が馴染むように，設定の上下反転，左右反転などを調整しておこう。チュートリアルが終わると，家に何者かが襲撃に現れる。家に戻るには来た道を戻らなければならないのだが，道中には敵が出現する。敵は立ち止まって攻撃してくることが多いので，ヘッドショットを積極的に挑戦してみよう。時間短縮になり，高評価も出しやすくなる。家までたどり着いたら右側から家の裏に回り，敵の背後に回り込むように移動しよう。戦いが楽になるぞ。



←家の裏に回り，敵の背後を取るように。



➡オプションで操作まわりを調整しよう。



←今後のために，ヘッドショットに挑戦。

### CHALLENGE MODE チャレンジモード

**敵の頭を撃って倒せ！**
**追加キャラ：フォーリングスター**

サイトの高さは固定し，左右の動きだけで狙うのが戦いやすい。父親がダメージを与えた敵は頭を下げるので，回復を待ってから射撃しよう。



←高さは固定。左右の動きで狙え。

## STAGE 2 バウンティハンター

WANTED：ブラッディー・トム
クリアーボーナス
GOOD：ブラッディー・トム
EXCELLENT：ビッグ・オーフ・ウィントニー

最初のふたり組を倒すと，ライフル部隊に囲まれる状況になる。ここでバリケードを利用するチュートリアルが始まる。バリケードの利用は重要なテクニックなので，しっかりと操作方法を覚えておこう。荷車前でライフルを手に入れたら，左前方の敵を倒し，そのまま岩陰へ移動。ここでバリケード撃ちを利用し，すべての敵を倒してみよう。安全に倒せるはずだ。すべての敵を倒すと，ボス3人組が出現する。まずふたりが近寄ってくるので，ひとりを集中砲火ですばやく倒そう。もうひとりを倒すと，奥から大男が現れる。近寄られるまえにライフルで狙え。



←左前方の敵を倒し，岩陰に隠れろ！



➡バリケードからの射撃は必ず覚えよう。



←最後のひとりはライフルで先制攻撃せよ。

### CHALLENGE MODE チャレンジモード

**ノーダメージでクリアーしろ**
**追加キャラ：カーリー・ジョー**

難関は，最後のボス戦。まずはひとりに集中攻撃。デッドアイを使い，速攻を仕掛けよう。あとは接近されないように距離を取ることが重要だ。



←デッドアイを使って速攻で倒せ！

## STAGE 3 汚い奴ら

WANTED：アグリー・クリス
クリアーボーナス
GOOD：アグリー・クリス
EXCELLENT：ウィドウズ・パッチ

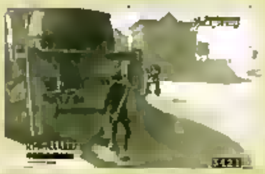
### 貯水タンクを中心に戦え

ステージスタート時は、地上にいる敵との撃ち合いになる。近い敵にはヘッドショットを狙い、早めに倒すように心がけること。地上の敵をすべて倒すと、建物の2階からライフル部隊が出現する。広場の中でバリケードとなるのは、中央の貯水タンクのみ。貯水タンクの裏に身を隠し、ライフルを使って迎撃しよう。

ライフル部隊を倒すと、再び敵が追加される。今度は地上とライフル部隊の混在チーム。貯水タンクの裏に陣取り、地上部隊から倒していくこと。ライフル部隊はあと回しだ。



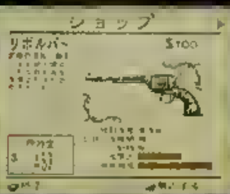
↑貯水タンクをバリケードにして戦おう。



↑増援部隊に対しても貯水タンクの裏で。

### リボルバーを購入しよう

このステージの開始時に購入できるリボルバーは、射程距離、攻撃力、命中精度、どれも高い水準でバランスが取れている高性能な武器。このさきのメインウェポンとなるので、購入しておこう。



➡リボルバーとは長い付き合いになるだろう。

### 足元を撃ち、ボスをひるませろ！

敵を全滅させると、中ボスが出現する。この中ボスはいったん家の中に入ると、隣りの家から出現するという変則的な移動法を使ってくる。一定時間で家を出入りするので、逃げられたら隣りの家に集中しよう。

中ボスを倒すと、アグリー・クリスが出現する。クリスは保安官を抱えて攻撃をしてくるので、下手に撃ち込むと保安官にダメージを与えてしまうことに。保安官を守るためにもクリスの足元を狙って攻撃しよう。足元に一定のダメージを与えると、ひるんで保安官を放す。そこで撃ち込むと、大ダメージを与えられるぞ。あとはこのくり返しで勝てるはずだ。





↑➡まずはクリスの足元を狙い、ひるませよう。保安官が離れたら、頭を狙い撃て！

### CHALLENGE MODE チャレンジモード

**保安官にダメージを与えるな**
**追加キャラ：トゥイギー・フェルプス**

チャレンジ内容は、クリス戦で保安官にダメージを与えないことだ。基本的な戦いかたは、上記での説明と同じ。足元を狙い、ひるんだところで本体を攻撃しよう。注意点は、ひるんだときの保安官の動きだ。保安官はクリスに殴りかかるので、そのときに誤射する可能性が高い。射線に注意しよう。



➡ひるんだとき、保安官の位置に注意して狙うこと。

## STAGE 4 列車強盗

列車内の前方の乗客に話しかけ、保安官に話しかけると強盗が出現する。強盗とのデュエルになるのだが、相手はビビッているので、落ち着いて狙いをつければ余裕で勝てるぞ。



➡相手はチキンハート。余裕で勝利。

### ブリーチローダーの購入は考えて

ここで購入できるブリーチローダーは、ショットガン系の武器。正直使いにくい武器なので、急いで購入する必要はない。このさきのために、資金は残しておこう。



➡ショットガン系は射程が短く、使いにくい。

## STAGE 5 血に染まる鉄道

WANTED：ハチェットシュルツ
クリアーボーナス
GOOD：OWL RIFLE+
EXCELLENT：リコ・ペドローザ

### 慎重に進み、機関室を目指せ

ステージがスタートしたら、後部車両を目指すことになる。基本的にはライフルを使用し、遠距離からの狙い撃ちで対処していくのが賢明だ。最後尾の敵を倒すとイベントが入り、機関室を目指すことになる。

機関室を目指すときには、さまざまな障害物が行く手を邪魔する。ジャンプやしゃがみを使い、かわす必要がある。赤いラインの入った板はジャンプ、それ以外はしゃがみで回避と覚えよう。途中の敵もあまり相手にする必要はない。武器はかまえず、障害物回避に集中しよう。機関室のボスを倒せば、このシーンは終了だ。



↑赤ラインの板はジャンプ、それ以外はしゃがんで回避だ。



←火炎瓶を持つ敵に注意。離れて狙おう。



➡機関室のボスを狙い撃ちで倒せ！

### 近づく強盗団をライフルで狙い撃て！

つぎのシーンでは馬に乗った強盗団の攻撃。列車に乗り移ってくるので、これを阻止しなければならない。一般車両の屋根に陣取り、ライフルを使って馬に乗った強盗団を狙い撃ちしていこう。ズームを使い、確実に頭を狙っていくのが理想的。近づかれたら、ズームを解除して視野を広く取ることも大切だ。序盤、敵は後部車両から乗り移ってくるので、屋根に上がってきたところを狙い撃ち。後半は機関士の目の前に飛び移ってくるので、すばやく排除していくこと。3分間守りきればクリアーだ。



←ズームを使い強盗団を狙い撃ち。射撃の腕が問われるぞ。

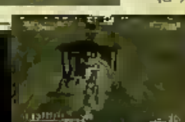


←前半は後部車両から、後半は機関室に飛び移ってくる。

### CHALLENGE MODE チャレンジモード

**2分以内にHossを倒せ！**
**追加キャラ：バートレット保安官**

前半戦の後部車両、機関室までの行程がチャレンジとなる。2分以内に機関室のHossを倒さなければならないのだ。道中の敵を相手にしていると時間が足りないので、基本的に無視。障害物に当たらないよう慎重に進もう。



➡ホスを倒したあと、後半戦もクリアーしなければならないので注意。

# 拠点となる街 ブリムストン

ブリムストンには武器屋、雑貨屋、仕立て屋などがある。まずは武器を中心に買い揃えていくのがオススメだ。ストーリーを進めるときは、保安官事務所に入ろう。



↑物語の拠点となる街には、多くの人が暮らしている。

## STAGE 6 命知らずのカーニバル

WANTED：ビッグ・ジョッシュ
クリアーボーナス
GOOD：スキルゲージ増加
EXCELLENT：ビッグ・ジョッシュ

### ジャックを助け出してともに戦え！

出現するのは、チビ敵とデカ敵の混合部隊。チビ敵は耐久力がないのでどこに撃ち込んでもいい。デカ敵は耐久力があるのでヘッドショットを狙おう。すべての敵を倒し、檻のレバーを撃ってジャックを助け出すと第2陣が出現。このとき、丘の上のガトリング砲が使用可能だが、使用はオススメしない。射撃中は移動ができず、集中砲火を浴びるからだ。小屋上の敵など、頭上に注意しよう。



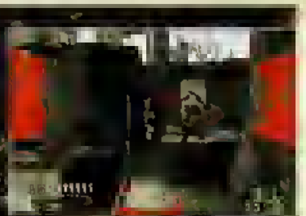
↑檻のスイッチを撃てば、ジャックを助け出すことができるぞ。



→ガトリング砲を使うなら、掃討的に。

### デッドアイの使いかた

デッドアイは、集中してダメージを与えるのに使えるが、一瞬でリロードする手段としても有効。弾切れだが、目の前に敵がいる。そんなときはデッドアイを使い、リロードの隙をなくそう。



→デッドアイでリロードの隙をなくせ。

### リピーター・ライフルは高性能

このタイミングで購入できるリピーター・ライフルは、射程、攻撃力、命中精度に優れたライフル系武器。しかし、$800と少々値が張るので、キャラ追加などはあと回しにし、リピーター・ライフルの購入を優先しよう。どんな場面でも頼りになるライフルなので、つねに持ち歩きたい。頼れる一品だ。




↑高性能なリピーター・ライフルだが、少々値が張る。ムダ遣いをしないように。

### ビッグ・ジョッシュの背後を取れ

ビッグ・ジョッシュは鉄壁の防御を持っており、正面からの射撃は効果がない。倒すにはライフルを持ち、見つからないように背後に回ろう。後頭部に命中させるとジョッシュはひるみ、無防備な状態になる。ここで撃ち込むと、大ダメージを与えることができるのだ。ジョッシュが追いかけてきたら障害物の陰に隠れ、追跡が途切れるまで障害物の中心に走り続けよう。ステージ外れのコンテナ付近が戦いやすいぞ。



↑ジョッシュの背後に回りこみ、ズームを使って後頭部を狙う。ひるんだら3発程度撃ち込み、障害物の陰に隠れる。追いかけてくるので障害物を中心に逃げ続け、追跡を振り切ろう。

### CHALLENGE MODE チャレンジモード

**$500以上のコンボを叩き出せ！**
**追加キャラ：フィジット**

リロードの短い強力な武器を選択し、チャレンジスタート。コンボを狙うコツとしては、チビ敵を連続で何人か倒したら、デカ敵を狙えばいい。すぐに頭は狙わずに、胴体に数発撃ち込んでからヘッドショットを狙おう。途中でリロードが必要な場合は、デッドアイを使うように。



↑まずはチビ敵を集中的に狙い、倍率を上げる。



→デカ敵は腹から狙っていこう。

## STAGE 7 狂気のサーカス

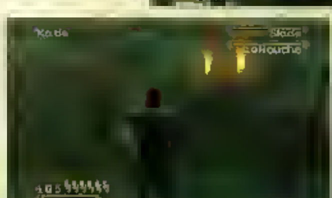
WANTED：ペリー博士
クリアーボーナス
GOOD：ライフ上限アップ
EXCELLENT：BREECH LOADER+

### ジャックを使ってサーカス団と対決

このステージでは、曲芸撃ちのジャックを使ってのプレイとなる。ジャックの武器は二丁拳銃。弾数は多いが、リロードに時間がかかるのが難点だ。リロード時は建物の裏などに身を隠そう。ステージがスタートすると、ナイフ使いとザコ敵が出現する。ナイフ使いに攻撃を集中させ、ザコ敵に囲まれたらスキルを使って一掃しよう。途中で出現する火炎放射ボスはあと回しにし、ナイフ使いをさきに倒してしまおう。火炎放射は、近づきさえしなければ脅威ではない相手だ。ザコ敵の攻撃を回避することに集中したほうがいいだろう。



→二丁拳銃のジャックのスキルは強力だ。



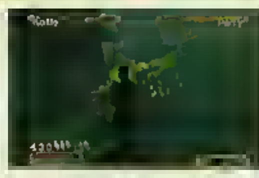
→ナイフ使いから離れると、女性に攻撃を始めてしまう。



↑火炎放射には近づかなければ楽勝だぞ。

### ペリー博士に近寄るな

敵を倒すと、ペリー博士と盾を持つアトラスが出現する。博士はワープで逃げ回るので、まずはアトラスを始末しよう。アトラスは動きが遅いので、背後に回りこみ頭部を狙えば倒せる。ライフ回復が出るので、残しておこう。博士は射撃と毒ガスで攻撃をしてくる。毒ガスを浴びると長時間動けなくなるので、近寄らないこと。ワープ時にも毒ガスを撒くので注意しよう。連続ワープが終わったところを攻撃するように。



↑博士の毒ガス攻撃は強力！ 近寄るな！



→連続ワープが終わったところを狙おう。

### CHALLENGE MODE チャレンジモード

**$300以上のコンボを叩き出せ！**
**アトラスを倒せ！**
**追加キャラ：ペリー博士**

コンボの狙いどころは、ナイフ使いを倒し、ザコ敵からコンボをスタートさせる。弾切れ直前まで倒したら、火炎放射ボスに向けてスキルを発動させよう。これで倒すことができれば、コンボボーナスはクリアーできるだろう。

→ザコで倍率を稼ぎ、火炎放射にスキルの集中砲火だ！



## STAGE 8 ローグバレー

WANTED：バッド・ベシー
クリアーボーナス
GOOD：クーパー
EXCELLENT：バッド・ベシー

### 崖から落ちないように慎重に

このステージでは長距離からの狙撃が必要になるので、かならずライフルを持っていくこと。もうひとつの注意点は切り立った崖。落ちると大ダメージを受けることになり、場所によってはゲームオーバーになるもある。崖際を移動するときは注意しよう。

道中での危険ポイントは、岩を投げる敵が出現する場所。周囲のザコ敵を拳銃で倒したら、岩陰をバリケードにライフルで狙い撃ちしよう。地下から進んださきでは、狙撃兵が対岸から狙っている。少しずつ進み、ひとりずつ確実に倒していこう。



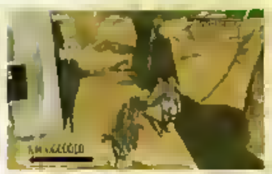
対岸からの狙撃兵を狙い撃て！



←↑岩をバリケードに、岩石を回避。ライフルを使って攻撃しよう。

### ムチをかわして撃ち込め！

バッド・ベシーの出現場所には、岩石投げ、弓使い、拳銃使いのザコ敵が同時に襲いかかってくる。いったん後ろに下がり、ザコ敵をひとりずつ倒していこう。バッド・ベシーは拳銃とムチを使って攻撃してくる。ムチ攻撃は危険なのだが、ムチをかわした瞬間が最大の攻撃チャンスとなっている。近づいてムチ攻撃を誘い、ジャンプボタンによる緊急回避で横へ逃げよう。すばやく照準を合わせ、大量の弾丸を撃ち込め。



←ムチ攻撃を誘い、緊急回避で逃げろ！



➡デッドアイを使えばダメージ確定だ。

### $1500を持っていこう

ふたり組とのデュエル後、地下に降りずに先へ進むとイベントが発生する。NPCが出現し、解毒剤（ライフ量アップ）を$1500で購入できる。このNPCを死なせずにクリアーすると、ご褒美が！

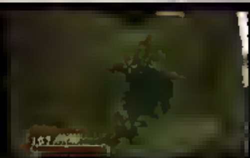


➡解毒剤購入のため、お金は節約しておこう。

### CHALLENGE MODE チャレンジモード

**宝箱を3個見つけてクリアーしろ**
**追加キャラ：シシー・フェス**

このチャレンジは、ステージ内に隠された3個の宝箱を見つけてクリアーすること。宝箱は崖下に隠されているので、降りられる場所を見つけてみよう。



⬆スタート地点から左の崖を降りた先にある。橋の下を目安に。

⬇ふたり目の岩投げを倒したあと、右の坂を降りた先に宝箱が。



3個の宝箱は巧妙に隠されているぞ！

➡対岸の狙撃兵を倒したあと、最上段に上らず先へ降りていく。岩の橋の下あたりに宝箱がある。



## STAGE 9 ゴーストタウン

WANTED：なし
クリアーボーナス
GOOD：———
EXCELLENT：———

このステージは、空き家に挟まれた一本道の地形となっている。中央突破をしようとすると集中砲火を浴びるので、慎重に進むように。

まずは、最初に配置されている敵を倒したら、近くの空き家に逃げ込む。家の中にも敵は潜んでいるので、警戒しておくこと。安全が確保できたら、隣りの家を目指して移動しよう。空き家から空き家と渡り歩きながら前方を目指すと、比較的安全だ。

敵を全滅させると、3人組とのデュエルとなる。理想は2発ずつを3人に当てることだが、かなりの腕前が必要になる。とりあえずは中央のボスを集中して狙い、残った時間で左右の敵をターゲットしよう。



←ボスを優先してロックオンするように。



←敵を倒したら近くの空き家に逃げ込め！



➡家の中でライフルをかまえ、ベランダの敵を狙ってみよう。

### CHALLENGE MODE チャレンジモード

**4分以内にクリアーせよ**
**追加キャラ：ディグファウラー**

それほど難しいチャレンジではないが、デュエル開始時で1分程度は残すように進めてほしい。デュエルでけっこう時間を取られてしまうぞ。



←ふたり倒すように狙いをつけよう。

## STAGE 10 墓場の主

WANTED：ミスター・ブラック
クリアーボーナス
GOOD：GHOST TOWN
EXCELLENT：ミスター・ブラック

墓場では、ボスであるミスター・ブラックとザコ敵が数名出現する。ミスター・ブラックの攻撃は、強力なガトリング砲。バリケードになりそうな墓石も破壊するほどの威力をもっている。このステージで唯一バリケードにできるのは、ステージ右下に生える1本の木。この木だけは破壊されることがないので、確実に攻撃を回避することができるのだ。

ザコ敵をすべて倒したら、木の裏でミスター・ブラックの攻撃を待つ。ミスター・ブラックにダメージを与えられるのは、攻撃が終わった直後だけ。ガトリング砲が止まったらバリケードから出て、攻撃しよう。このくり返しで問題なく勝てるはずだ。



←ガトリング砲が止まるまで待とう。



←マップ右下にある木の裏に逃げ込もう。



➡攻撃終了時が攻撃のチャンスだ。

### 雑貨は2周目で買おう

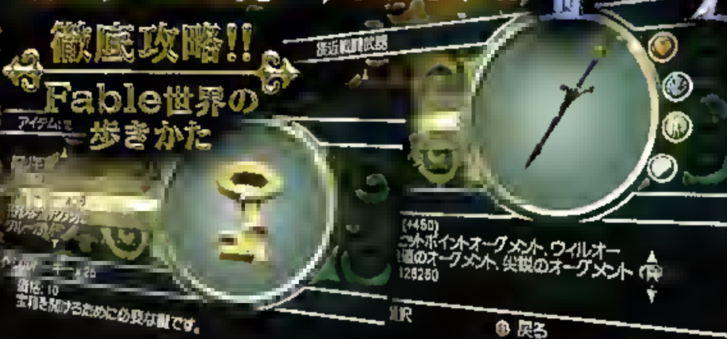
ゲーム中は武器以外にも、追加キャラクターや対戦ステージなど購入できるが、武器以外は2周目で購入するのがオススメだ。

➡お金や武器などは2周目に持ち越せるので、雑貨は2周目で購入するように。



# FABLE

## 君はすべてを見つけられるか!?




**呆れるほどに豊富なアイテムが存在するのも本作の魅力。最終回となる今回は、シルバーキーからレア武器まで、主要アイテムを網羅したデータベースをお届け!**

SPEC RPG
フェイブル / RPG
マイクロソフト / Big Blue Box/Lionhead Studios
発売中（3月17日） / 7140円［税込］
5.1ch、HDTV
非対応 / 18歳以上
261ブロック / —

# 世界のすみずみまで探索し尽くせ! お役立ちデータベース集

エンディングを迎えても、本作にはまだまだやれることが残されている。ニューゲームでモラルの違うスタイルを目指すもよし、ひとつのデータで徹底的に遊び込むもよしだ。今回は、そんなやり込み派のプレイヤーにも役立つ、ジャンル別のアイテムデータ集をお送りしよう。パラメータの変動値や値段はもちろん、入手方法までフォロー! 謎解きアイテムもこれでバッチリだ。モレがないか各自チェックしてみよう。

## シルバー宝箱 全10個

シルバー宝箱の中身はエリクサーにオーグメント、強力なレア武器と垂涎のアイテムばかり。宝箱そのものは簡単に見つかる場所が多い。忘れないようにしっかりチェックしておこう。

| 場所 | 必要なキー | 宝箱の中身 |
|---|---|---|
| 大いなる森の湖 | 5個 | ヒットポイントエリクサー |
| ホブの洞窟（洞窟の貯蔵庫） | 5個 | ウィルマスターエリクサー |
| グレイ邸の廃墟 | 10個 | 尖鋭のオーグメント |
| 死者のサークル | 10個 | 貫通のオーグメント |
| 魔の森巨石（魔の森の洞窟） | 15個 | ヒットポイントオーグメント |
| 暗い森の湖 | 15個 | アーケンのクロスボウ |
| 首切りの丘（首切りの丘の洞窟） | 15個 | ウィルオーグメント |
| バウワーストーン市長邸（レディーグレイの寝室） | 15個 | ヒリュウのカタナ |
| フック海岸 | 15個 | ミュレンのグレートアックス |
| 英雄ギルド | 20個 | ミュレンのグレートハンマー |

## シルバーキー 全25個

シルバーキーは20個ですべての宝箱が開くので、無理にコンプリートは狙わなくていい。ほとんどの場所で釣り竿かシャベルがいるので早めに入手しよう。

| 入手場所 | 入手方法 | 入手場所 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 見晴らしの丘 | 茂みを斬る | 魔の森の巨石 | 釣り |
| バウワーストーン（南） | — | 魔の森の湖 | 発掘 |
| 英雄ギルドの森 | 釣り | ノットホール村 | 発掘 |
| 釣り人の渓流 | 釣り | 風車の丘 | 発掘 |
| 果樹園 | 釣り | 風車の丘 | 発掘 |
| 大いなる森の湖 | — | 首切りの丘 | 発掘 |
| ローズコテージ | 発掘 | レディーグレイ邸 | — |
| 暗い森の湖 | 巨石の穴を弓で撃つ | リッチフィールド墓地 | 釣り |
| 古代のカリスゲート | 釣り | リッチフィールド墓地 | 発掘 |
| グレイ邸の廃墟 | 釣り | リッチフィールド墓地 | 棺を調べる |
| メモリアルガーデン | 発掘 | 崖脇の小道 | 発掘 |
| ホブの洞窟（中央の間） | 発掘 | フック海岸 | チェストを調べる |
| ツインブレードのキャンプ | 発掘 | | |

## デーモン扉 全12カ所

魔の森の巨石、首切りの丘、リッチフィールド墓地の扉はクエストの進行上必須。武器は強力なものが多いので、なるべく早めに開けるようにしよう。

| 場所 | 開けかた | 入手アイテム |
|---|---|---|
| 英雄ギルド | ランプを使用する | ヒットポイントエリクサー |
| 大いなる森の峡谷 | 一定値以上モラルを低下させるor悪属性MAXで話しかける | ウェローのピックハンマー |
| ローズコテージ | ギフトアイテムを使用する | 光のウィルスーツ |
| バロウフィールド | 体型を"太りすぎ"にして話しかける | ウィルマスターエリクサー |
| グレイ邸の廃墟 | レディーグレイと結婚したあとに話しかける | ロノックのアックス |
| 暗い森の沼地 | "はい"を選択し、出現したホブを全滅させる | 闇のウィルスーツ |
| 大いなる森の洞窟 | 連続ヒット数が14以上の状態で話しかける | ブルータネのカトラス |
| 魔の森の巨石 | 巨石をH、I、T、Sの順に攻撃する | ブレートレギンスほか |
| ノットホール村 | 遠隔攻撃で扉を攻撃し、一定以上のダメージを与える | ヒットポイントエリクサー |
| 廃道 | 光のプレートスーツ、闇のウィルスーツ、山賊スタイルの順に着替えて話しかける | ドールマスターのメイス |
| 首切りの丘 | "市長の招待"でサンダーを倒す | なし |
| リッチフィールド墓地 | "秘密の通路"でノストロの装備品をすべて集めて遺骨に話しかける | なし |

## 釣り&発掘で手に入るアイテム

ここでは、釣りと発掘で入手できるシルバーキー以外のアイテムリストを掲載。釣りは水面に立つさざ波が目印。発掘はキノコか花が円形に並んでいる場所がほとんどだ。また、民家の本棚やタルからレアアイテムが見つかることもあるので、抜かりなくチェック!

### 釣り

| 場所 | 入手アイテム |
|---|---|
| 見晴らしの丘 | 古のスキルポーション |
| 釣り人の渓流 | ゴールデンフィッシュ<br>ムーンフィッシュ<br>100ゴールド |
| 果樹園 | ヒットポイントエリクサー |
| 魔の森のカリスゲート | ムーンフィッシュ |
| 魔の森の湖 | ウィルマスターエリクサー |
| オークベール村（桟橋） | にせの結婚指輪 |
| バロウフィールド | ムーンフィッシュ<br>500ゴールド |
| 風車の丘 | 結婚指輪 |

### 発掘

| 場所 | 入手アイテム |
|---|---|
| 果樹園 | ドレス（上） |
| メモリアルガーデン | 黒曜石のグレートハンマー<br>ヒットポイントポーション |
| バロウフィールド | ゴールデンキャロット |

## 髪型 全9種

カードを手に入れにくいのが"モヒカン"だ。クエストを受けるまえに、1回目のリクエストとなるプディングカットにしておく必要あり。ただし入手できなくても行商人に頼めばモヒカンにしてくれる。

| 名称 | 価格 | 好感度 | 趣味 | バウワー理髪店 | 行商の床屋 | スタイルカードの入手場所 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 平凡なヘアカット | 85 | 50 | 50 | ○ | | バウワーストーン（南）・入り口北の民家1F本棚，理髪店で盗む |
| クルーカット | 36 | -50 | 0 | ○ | | リッチフィールド墓地・墓守の家のチェスト，理髪店で盗む |
| ショートヘア | 65 | 50 | 0 | | | オークベール村·西側集落北の民家2F本棚 |
| プディングカット | 38 | 0 | -50 | ○ | | バウワーストーン（南）・パブ南側民家1F本棚，地下トンネル・中央のタル，理髪店で盗む |
| ポニーテール | 66 | 0 | 50 | | ○ | バウワーストーン（南）・理髪店2F本棚 |
| ヤングスタイル | 50 | 0 | 0 | | ○ | オークベール村・西側集落中央の民家本棚 |
| モヒカン | 85 | -50 | 50 | | ○ | "髪はなくともヒゲがある"1回目でプディングカットにして話しかける |
| 編み込みスタイル | 44 | -50 | -50 | | | フック海岸・パブ2F本棚 |
| スキンヘッド | 44 | 50 | -50 | ○ | ○ | 理髪店で盗む |

## ヒゲ 全15種

ヒゲは15種類が存在し、"巨漢のヒゲ"を除く14種類はスタイルカードとして入手が可能。なお，理髪店、彫物店で扱っている髪型とヒゲ、タトゥーのカードは、すべて店内で盗むことができるぞ。

| 名称 | 価格 | 好感度 | 趣味 | バウワー理髪店 | 行商の理髪[illegible] | スタイルカードの入手場所 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 平凡なヒゲ | 82 | 48 | 48 | ○ | | グレイ邸の廃墟・2F本棚，理髪店で盗む |
| 標準的なヒゲ | 30 | -48 | -48 | | | ピクニックエリア |
| 快適のヒゲ | 64 | 48 | 0 | | | バウワーストーン(南)・入り口北の民家2F本棚 |
| マトンチョップヒゲ | 62 | 48 | 0 | | ○ | "髪はなくともヒゲがある"2回目のリクエスト，バウワーストーン(北)・留置所そばの民家1F本棚 |
| 長いヒゲ | 54 | -48 | 48 | ○ | | "髪はなくともヒゲがある"2回目でマトンチョップヒゲにして話しかける，理髪店で盗む |
| 細長ヒゲ | 63 | 0 | 48 | | | バウワーストーン（北）・留置所そばの民家2Fチェスト |
| 放浪ヒゲ | 24 | -48 | 0 | | ○ | フック海岸・北側民家2Fチェスト |
| 巨漢のヒゲ | 58 | 48 | -48 | | ○ | |
| ヒゲなし | 37 | 0 | 0 | ○ | ○ | 理髪店で盗む |
| 労働者の口ヒゲ | 39 | 0 | -49 | | | 釣り人の深流・浅瀬で釣る |
| 商人スタイルの口ヒゲ | 25 | -49 | -49 | | ○ | "髪はなくともヒゲがある"3回目のリクエスト，風車の丘・南側のかかし |
| 偉そうな口ヒゲ | 67 | 49 | -49 | | | 魔の森の湖・西側のタル |
| 保安官の口ヒゲ | 88 | 49 | 49 | ○ | | バウワーストーン留置所・北側のタル，理髪店で盗む |
| 異国の口ヒゲ | 47 | -49 | 49 | | ○ | バウワーストーン（北）・西側二件目の民家2F本棚 |
| ちょびヒゲ | 54 | 0 | 49 | | | バーゲイト収容所・独房棟2 |

## タトゥー 全41種

タトゥーはじつに41種類が存在。しかし、そのうち約3割はカードとして手に入れることができない。なお、ノットホールの彫物師は露店なので死角が少なく、ほかの店に比べると盗みの難易度は高め。

| 名称 | 部位 | 価格 | 好感度 | 趣味 | モラル | ノットホール彫物師 | 行商の彫物師 | スタイルカードの入手場所 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ダークボルテックスのタトゥー | 胸 | 46 | 0 | 10 | -10 | | | 暗い森のキャンプ・タル |
| バルバリンの顔のタトゥー | 胸 | 38 | -10 | 10 | -10 | | | オークベール村・倉庫（中央）の網を掘る |
| カーランの翼のタトゥー | 肩 | 41 | 10 | 0 | 0 | | | リッチフィールド墓地・北側墓地で発掘 |
| フィリスの顔のタトゥー | 背 | 48 | 0 | 10 | -10 | | ○ | オークベール村・パブ1Fカウンター裏のチェスト |
| タリン族の腕のタトゥー | 腕 | 38 | 0 | 5 | -5 | | ○ | グレイ邸の廃墟・裏のかかし |
| タリン族の脚のタトゥー | 脚 | 36 | 0 | 5 | -5 | | ○ | グレイ邸の廃墟・1F本棚 |
| らせんのタトゥー | 顔 | 57 | 0 | 20 | -20 | | | オークベール村·東側集落南の民家1Fチェスト |
| シーカオスの腕のタトゥー | 腕 | 34 | -5 | 5 | -5 | | | バウワーストーン（南）・理髪店横の民家1F本棚 |
| シーカオスの脚のタトゥー | 脚 | 39 | -5 | 5 | -5 | | ○ | ノットホール村・中央集落南の民家チェスト |
| ハリオンの肩のタトゥー | 肩 | 45 | 10 | 0 | 0 | | | 崖上の道・タル，収容所の詰め所・本棚 |
| ハリオンの腕のタトゥー | 腕 | 46 | 10 | 0 | 0 | | | バーゲイト収容所・収容所の詰め所の本棚 |
| ソムルーンのタトゥー | 顔 | 58 | 20 | 0 | 0 | | | バーゲイト収容所・看守の部屋の本棚 |
| ファイアモンキーのタトゥー | 背 | 69 | 51 | 0 | 51 | | ○ | "髪はなくともヒゲがある"報酬 |
| ハーベストのタトゥー | 背 | 52 | 15 | 0 | 15 | | | バウワーストーン（南）・パブ南側民家のタル |
| ゴールデンハーベストのタトゥー | 背 | 64 | 35 | 0 | 35 | | | バウワーストーン（南）・学校そばのタル |
| 腕甲のタトゥー | 腕 | 32 | 0 | 0 | 5 | | | フック海岸・北側民家B1F本棚 |
| アヴォの目のタトゥー | 背 | 46 | 0 | 10 | 10 | | | フック海岸・北側民家1F本棚 |
| スコームの目のタトゥー | 背 | 45 | 0 | 10 | -10 | ○ | | 彫物屋で盗む |
| スペードのタトゥー | 背 | 37 | 5 | 0 | 0 | | ○ | |
| コロンの夜のタトゥー | 背 | 33 | 0 | 0 | 0 | | ○ | バロウフィールド・橋の袂で釣る |
| コロンの夜明けのタトゥー | 背 | 30 | 0 | 0 | 0 | | ○ | |
| コロンの夕暮れのタトゥー | 背 | 34 | 5 | 0 | 0 | | ○ | |
| アローヘッドのタトゥー | 顔 | 46 | 12 | -12 | 0 | | | フック海岸・北側民家1Fチェスト |
| コロンの仮面のタトゥー | 顔 | 50 | 0 | 25 | 0 | | ○ | |
| シーコープスのタトゥー | 顔 | 47 | -25 | 25 | -25 | ○ | | 彫物屋で盗む |
| ダブルアローのタトゥー | 顔 | 44 | 12 | -12 | 0 | | ○ | |
| アロータングのタトゥー | 顔 | 46 | 12 | -12 | 0 | | ○ | |
| コロンのバイザーのタトゥー | 顔 | 32 | 0 | 0 | 0 | | ○ | |
| コロンの誕生のタトゥー | 腹 | 38 | 5 | 0 | 0 | | | フック海岸・北側民家1Fチェスト |
| ルオンの山頂のタトゥー | 胸 | 40 | 10 | 0 | 10 | | ○ | |
| フロイディアンのタトゥー | 胸 | 34 | 10 | 0 | 10 | | ○ | |
| クリンドンのタトゥー | 胸 | 43 | 10 | -10 | 10 | | ○ | 英雄ギルド・2F南の部屋の本棚 |
| コロンの波のタトゥー | 胸 | 30 | 0 | 0 | 0 | | ○ | |
| ロビオンのタトゥー | 胸 | 35 | 10 | 0 | 10 | | ○ | |
| 勇者のタトゥー | 胸 | 45 | 10 | 10 | 10 | | ○ | |
| グリフィンのタトゥー | 腕 | 51 | 15 | 15 | 0 | ○ | ○ | 彫物屋で盗む |
| ドルゴンのタトゥー | 背 | 49 | 15 | 15 | 0 | ○ | ○ | 彫物屋で盗む |
| レッドウィドウのタトゥー | 腕 | 44 | 10 | 10 | 0 | | | ノットホール·南側集落東の民家チェスト |
| 毒グモの巣のタトゥー | 脚 | 45 | 10 | 10 | 0 | ○ | | 彫物屋で盗む |
| 遠吠えのタトゥー | 顔 | 62 | 51 | 51 | -51 | ○ | ○ | リッチフィールド墓地・北側墓地で発掘，魔の森の洞窟・本棚，英雄ギルド・秘密のライブラリ，彫物屋で盗む |
| タトゥーを消す | 全身 | 200 | 0 | 0 | 0 | ○ | ○ | 彫物屋で盗む |

## オーグメント 8種

武器に装着することで性能をアップできるオーグメント。基本的には宝箱から入手するものだが、一部のショップで購入することも可能。強力なオーグメントは複数手に入れたい。

| 名称 | 効果 | 価格 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 炎のオーグメント | 武器に炎属性を付加する | 1450 | ツインブレードキャンプ（店） |
| 雷のオーグメント | 武器に雷属性を付加する | 1550 | ノットホール村（店） |
| 貫通のオーグメント | 敵の防御力を弱める | 2100 | オークベール（店） |
| 尖鋭のオーグメント | 武器のダメージを上昇させる | 2600 | オークベール（店） |
| 銀のオーグメント | バルバリンやアンデッドに大きなダメージを与える | 1650 | フック海岸（店） |
| ヒットポイントオーグメント | ヒットポイントを継続的に回復する | 45000 | パウワーストーン（北）（店） |
| ウィルオーグメント | ウィルパワーが継続的に回復する | 45000 | フック海岸（店） |
| 経験値のオーグメント | 通常よりも多くの経験値を獲得できる | 50000 | フック海岸（店） |

## 近接武器 54種

近接武器には数多くの種類が用意されているが、性能の違いはダメージ値と重さ、オーグメントスロットの数しか変化はない。多少のダメージ値を気にしないならば、見た目で選んでもいいだろう。

| シリーズ名称 | 名称 | ダメージ | 価格 | 重さ | オーグメント | 入手方法 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 特殊 | 木の棒 | 20 | 5 | 軽い | 0 | 初期 |
| アイアンシリーズ | アイアンロングソード | 30 | 150 | 軽い | 0 | 初期 |
| | アイアンカタナ | 33 | 163 | 軽い | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | アイアンクリーバー | 30 | 138 | 軽い | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | アイアンアックス | 30 | 125 | 軽い | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | アイアンメイス | 30 | 113 | 軽い | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | アイアンピックハンマー | 30 | 100 | 軽い | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | アイアングレートハンマー | 45 | 225 | 重い | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | アイアングレートアックス | 40 | 200 | 重い | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | アイアングレートソード | 48 | 238 | 重い | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | アイアングレートメイス | 43 | 213 | 重い | 0 | 英雄ギルド（店） |
| スチールシリーズ | スチールロングソード | 45 | 450 | 軽い | 1 | パウワーストーン（南）（店） |
| | スチールカタナ | 49 | 488 | 軽い | 1 | オークベール（店） |
| | スチールクリーバー | 42 | 413 | 軽い | 1 | オークベール（店） |
| | スチールアックス | 38 | 375 | 軽い | 1 | 英雄ギルド（店） |
| | スチールメイス | 34 | 338 | 軽い | 1 | 英雄ギルド（店） |
| | スチールピックハンマー | 30 | 300 | 軽い | 1 | 英雄ギルド（店） |
| | スチールグレートハンマー | 68 | 675 | 重い | 1 | オークベール（店） |
| | スチールグレートアックス | 60 | 600 | 重い | 1 | オークベール（店） |
| | スチールグレートソード | 72 | 713 | 重い | 1 | オークベール（店） |
| | スチールグレートメイス | 64 | 638 | 重い | 1 | オークベール（店） |
| 黒曜石シリーズ | 黒曜石のロングソード | 90 | 2340 | 軽い | 2 | 英雄ギルド（店） |
| | 黒曜石のカタナ | 98 | 2535 | 軽い | 2 | オークベール（店） |
| | 黒曜石のクリーバー | 83 | 2145 | 軽い | 2 | パウワーストーン（南）（店） |
| | 黒曜石のアックス | 75 | 1950 | 軽い | 2 | オークベール（店） |
| | 黒曜石のメイス | 68 | 1755 | 軽い | 2 | 英雄ギルド（店） |
| | 黒曜石のピックハンマー | 60 | 1560 | 軽い | 2 | パウワーストーン（南）（店） |
| | 黒曜石のグレートハンマー | 135 | 3510 | 重い | 2 | ツインブレードキャンプ（店） |
| | 黒曜石のグレートアックス | 120 | 3120 | 重い | 2 | オークベール（店） |
| | 黒曜石のグレートソード | 143 | 3705 | 重い | 2 | パウワーストーン（南）（店） |
| | 黒曜石のグレートメイス | 128 | 3315 | 重い | 2 | 英雄ギルド（店） |
| マスターシリーズ | マスターロングソード | 135 | 20925 | 軽い | 3 | 英雄ギルド（店） |
| | マスターカタナ | 147 | 22669 | 軽い | 3 | ノットホール村（店） |
| | マスタークリーバー | 124 | 19181 | 軽い | 3 | フック海岸（店） |
| | マスターアックス | 113 | 17438 | 軽い | 3 | パウワーストーン（南）（店） |
| | マスターメイス | 102 | 15694 | 軽い | 3 | ノットホール村（店） |
| | マスターピックハンマー | 90 | 13950 | 軽い | 3 | パウワーストーン（南）（店） |
| | マスターグレートハンマー | 203 | 31388 | 重い | 3 | フック海岸（店） |
| | マスターグレートアックス | 180 | 27900 | 重い | 3 | ノットホール村（店） |
| | マスターグレートソード | 214 | 33131 | 重い | 3 | 英雄ギルド（店） |
| | マスターグレートメイス | 192 | 29644 | 重い | 3 | 英雄ギルド（店） |
| 特殊：レア | ウェローのピックハンマー | 120 | 29400 | 軽い | 貫通、貫通 | 大いなる森の渓谷デーモン扉 |
| | ブルータネのカトラス | 165 | 40425 | 軽い | 雷 | 大いなる森の洞窟デーモン扉 |
| | ドールマスターのメイス | 135 | 33075 | 軽い | ウィル | 廃道デーモン扉 |
| | ハービンジャー | 198 | 44100 | 軽い | 尖鋭、貫通 | クエスト"ジャイアントフーの剣" |
| | ヒリュウのカタナ | 215 | 47775 | 軽い | 尖鋭、炎 | レディーグレイの寝室シルバー宝箱 |
| | ロノックのアックス | 165 | 36750 | 軽い | 尖鋭、銀 | レディーグレイの廃墟デーモン扉 |
| | ミュレンのグレートアックス | 240 | 58800 | 重い | 貫通 | フック海岸シルバー宝箱 |
| | ミュレンのグレートハンマー | 270 | 66150 | 重い | 経験値、貫通 | 英雄ギルドシルバー宝箱 |
| | センチナス | 255 | 62475 | 重い | 銀、貫通 | クエスト"アウォ寺院" |
| | グレートソードソラス | 314 | 66561 | 重い | 炎、ヒットポイント、尖鋭 | パウワーストーン（北）（店） |
| | フライパン | 0 | 20 | 軽い | 0 | クエスト"トレジャーハント"（失敗） |
| | フライパン | 100 | 20 | 重い | 5 | クエスト"トレジャーハント"（成功） |
| | 永劫の剣 | 550 | 126250 | 軽い | ヒットポイント、ウィル、経験値、尖鋭 | 最後の選択 |

## 遠隔武器 10種

遠隔武器にはロングボウ系とクロスボウ系の2種類が存在している。クロスボウ系はダメージが大きいが、発射直後にリロード時間を必要とする。メインには使いやすいロングボウ系がオススメだ。

| シリーズ名称 | 名称 | ダメージ | 価格 | オーグメント | 入手方法 |
|---|---|---|---|---|---|
| イチイシリーズ | イチイのロングボウ | 60 | 150 | 0 | 初期 |
| | イチイのクロスボウ | 80 | 147 | 0 | 英雄ギルド（店） |
| オークシリーズ | オークのロングボウ | 90 | 327 | 1 | 英雄ギルド（店） |
| | オークのクロスボウ | 110 | 400 | 1 | 英雄ギルド（店） |
| エボニーシリーズ | エボニーのロングボウ | 130 | 1345 | 2 | 英雄ギルド（店） |
| | エボニーのクロスボウ | 150 | 1552 | 2 | 英雄ギルド（店） |
| マスターシリーズ | マスターロングボウ | 180 | 17037 | 3 | 英雄ギルド（店） |
| | マスタークロスボウ | 200 | 25600 | 3 | ノットホール村（店） |
| 特殊：レア | アーケンのクロスボウ | 220 | 50160 | 銀、炎、貫通 | 暗い森の湖シルバー宝箱 |
| | スコームのボウ | 264 | 54720 | 雷、尖鋭 | クエスト"スコーム礼拝堂" |

# 防具 90種

英雄の防御力を決定する各種防具。性能だけを求めるなら防御力を重視すればいいが、モラル値や見た目の変化も『Fable』を楽しむうえでは外せないポイントとなる。防具のコーディネイトで楽しもう。

| スーツ名 | 名称 | 部位 | 耐久力 | 防御力 | 好感度 | 恐怖 | モラル値 | 入手方法 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 村人スタイル | 村人のグローブ | 手 | 50 | 21 | 0 | 0 | 0 | 初期 |
| | 村人のシャツ | 胴 | 200 | 84 | 0 | 0 | 0 | 初期 |
| | 村人のズボン | 脚 | 175 | 74 | 0 | 0 | 0 | 初期 |
| | 村人のブーツ | 足 | 25 | 11 | 0 | 0 | 0 | 初期 |
| ギルドスタイル | ギルドグローブ | 手 | 50 | 21 | 0 | 0 | 0 | 初期 |
| | ギルドローブ（上） | 胴 | 200 | 84 | 0 | 0 | 0 | 初期 |
| | ギルドローブ（下） | 脚 | 175 | 74 | 0 | 0 | 0 | 初期 |
| | ギルドブーツ | 足 | 25 | 11 | 0 | 0 | 0 | 初期 |
| 光の村人スタイル | 光の村人のグローブ | 手 | 50 | 25 | 2 | 0 | 1 | オークベール（店） |
| | 光の村人のシャツ | 胴 | 200 | 96 | 13 | 0 | 7 | オークベール（店 |
| | 光の村人のズボン | 脚 | 175 | 82 | 7 | 0 | 4 | オークベール（店 |
| | 光の村人のブーツ | 足 | 25 | 12 | 2 | 0 | 1 | オークベール（店） |
| 闇の村人スタイル | 闇の村人のグローブ | 手 | 50 | 24 | 0 | 2 | -1 | ツインブレードキャンプ（店） |
| | 闇の村人のシャツ | 胴 | 200 | 92 | 0 | 13 | -7 | ツインブレードキャンプ（店） |
| | 闇の村人のズボン | 脚 | 175 | 80 | 0 | 7 | -4 | ツインブレードキャンプ（店） |
| | 闇の村人のブーツ | 足 | 25 | 12 | 0 | 2 | -1 | ツインブレードキャンプ（店） |
| ドレス | ドレスグローブ | 手 | 41 | 13 | 0 | -5 | 0 | バウワーストーン（南）（店） |
| | ドレス（上） | 胴 | 166 | 50 | 0 | -31 | 0 | バウワーストーン（南）（店） |
| | ドレス（下） | 脚 | 145 | 44 | 0 | -15 | 0 | バウワーストーン（南）（店） |
| 光のドレス | 光のドレスグローブ | 手 | 41 | 15 | 2 | -5 | 3 | オークベール（店） |
| | 光のドレス（上） | 胴 | 166 | 55 | 15 | -31 | 21 | オークベール（店） |
| | 光のドレス（下） | 脚 | 145 | 50 | 7 | -15 | 10 | オークベール（店） |
| 闇のドレス | 闇のドレスグローブ | 手 | 41 | 14 | 2 | -2 | -3 | ノットホール村（店） |
| | 闇のドレス（上） | 胴 | 166 | 54 | 15 | -15 | -21 | ノットホール村（店） |
| | 闇のドレス（下） | 脚 | 145 | 48 | 7 | -7 | -10 | ノットホール村（店） |
| ウィルスタイル | ウィルグローブ | 手 | 50 | 148 | 2 | 2 | 0 | オークベール（店） |
| | ウィルローブ（上） | 胴 | 200 | 593 | 13 | 13 | 0 | オークベール（店） |
| | ウィルローブ（下） | 脚 | 175 | 519 | 7 | 7 | 0 | オークベール（店） |
| | ウィルブーツ | 足 | 25 | 74 | 2 | 2 | 0 | オークベール（店） |
| 光のウィルスタイル | 光のウィルグローブ | 手 | 50 | 160 | 5 | 0 | 4 | ローズコテージデーモン扉 |
| | 光のウィルローブ（上） | 胴 | 200 | 640 | 26 | 0 | 20 | ローズコテージデーモン扉 |
| | 光のウィルローブ（下） | 脚 | 175 | 535 | 15 | 0 | 12 | ローズコテージデーモン扉 |
| | 光のウィルブーツ | 足 | 25 | 82 | 5 | 0 | 4 | ローズコテージデーモン扉 |
| 闇のウィルスタイル | 闇のウィルグローブ | 手 | 50 | 155 | 0 | 5 | -4 | 暗い森の沼地デーモン扉 |
| | 闇のウィルローブ（上） | 胴 | 200 | 630 | 0 | 26 | -20 | 暗い森の沼地デーモン扉 |
| | 闇のウィルローブ（下） | 脚 | 175 | 530 | 0 | 15 | -12 | 暗い森の沼地デーモン扉 |
| | 闇のウィルブーツ | 足 | 25 | 80 | 0 | 5 | -4 | 暗い森の沼地デーモン扉 |
| レザースーツ | レザーガントレット | 手 | 66 | 127 | -5 | 0 | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | レザーチェスト | 胴 | 266 | 507 | -26 | 0 | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | レザーレギンス | 脚 | 233 | 443 | -15 | 0 | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | レザーブーツ | 足 | 33 | 63 | -5 | 0 | 0 | 英雄ギルド（店） |
| 光のレザースーツ | 光のレザーガントレット | 手 | 66 | 150 | -2 | 0 | 2 | バウワーストーン（南）（店） |
| | 光のレザーチェスト | 胴 | 266 | 545 | -13 | 0 | 10 | バウワーストーン（南）（店） |
| | 光のレザーレギンス | 脚 | 233 | 465 | -7 | 0 | 6 | バウワーストーン（南）（店） |
| | 光のレザーブーツ | 足 | 33 | 70 | -2 | 0 | 2 | バウワーストーン（南）（店） |
| 闇のレザースーツ | 闇のレザーガントレット | 手 | 66 | 144 | -2 | 2 | -2 | バウワーストーン（南）（店） |
| | 闇のレザーチェスト | 胴 | 266 | 535 | -13 | 13 | -10 | バウワーストーン（南）（店） |
| | 闇のレザーレギンス | 脚 | 233 | 460 | -7 | 7 | -8 | バウワーストーン（南）（店） |
| | 闇のレザーブーツ | 足 | 33 | 69 | -2 | 2 | -2 | バウワーストーン（南）（店） |
| メイルスーツ | メイルヘルム | 頭 | 83 | 742 | -10 | 10 | 0 | バウワーストーン（南）（店） |
| | メイルガントレット | 手 | 83 | 742 | -2 | 2 | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | メイルシャツ | 胴 | 333 | 2967 | -5 | 5 | 0 | バウワーストーン（南）（店） |
| | メイルレギンス | 脚 | 291 | 2596 | -5 | 5 | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | メイルブーツ | 足 | 41 | 371 | -2 | 2 | 0 | 英雄ギルド（店） |
| 光のメイルスーツ | 光のメイルヘルム | 頭 | 83 | 790 | 0 | 10 | 12 | オークベール（店） |
| | 光のメイルガントレット | 手 | 83 | 780 | 0 | 2 | 3 | オークベール（店） |
| | 光のメイルシャツ | 胴 | 333 | 3070 | 0 | 5 | 6 | オークベール（店） |
| | 光のメイルレギンス | 脚 | 291 | 2650 | 0 | 5 | 6 | オークベール（店） |
| | 光のメイルブーツ | 足 | 41 | 395 | 0 | 2 | 3 | オークベール（店） |
| 闇のメイルスーツ | 闇のメイルヘルム | 頭 | 83 | 780 | -10 | 20 | -12 | ツインブレードキャンプ（店） |
| | 闇のメイルガントレット | 手 | 83 | 770 | -2 | 5 | -3 | ツインブレードキャンプ（店） |
| | 闇のメイルシャツ | 胴 | 333 | 3050 | -5 | 10 | -6 | ツインブレードキャンプ（店） |
| | 闇のメイルレギンス | 脚 | 291 | 2620 | -5 | 10 | -6 | ツインブレードキャンプ（店） |
| | 闇のメイルブーツ | 足 | 41 | 390 | -2 | 5 | -3 | ツインブレードキャンプ（店） |
| プレートスーツ | プレートガントレット | 手 | 100 | 1980 | 5 | 5 | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | プレートチェスト | 胴 | 400 | 7920 | 26 | 26 | 0 | バウワーストーン（南）（店） |
| | プレートレギンス | 脚 | 350 | 6930 | 15 | 15 | 0 | 英雄ギルド（店） |
| | プレートブーツ | 足 | 50 | 990 | 5 | 5 | 0 | 英雄ギルド（店） |
| 光のプレートスーツ | 光のプレートガントレット | 手 | 100 | 2040 | 5 | 2 | 5 | アリーナ（店） |
| | 光のプレートチェスト | 胴 | 400 | 8050 | 26 | 13 | 26 | アリーナ（店） |
| | 光のプレートレギンス | 脚 | 350 | 7040 | 15 | 7 | 15 | アリーナ（店） |
| | 光のプレートブーツ | 足 | 50 | 1025 | 5 | 2 | 5 | アリーナ（店） |
| 闇のプレートスーツ | 闇のプレートガントレット | 手 | 100 | 2020 | 2 | 5 | -5 | ツインブレードキャンプ（店） |
| | 闇のプレートチェスト | 胴 | 400 | 8010 | 13 | 26 | -26 | ツインブレードキャンプ（店） |
| | 闇のプレートレギンス | 脚 | 350 | 7020 | 7 | 15 | -15 | ツインブレードキャンプ（店） |
| | 闇のプレートブーツ | 足 | 50 | 1020 | 2 | 5 | -5 | ツインブレードキャンプ（店） |
| 山賊スタイル | 山賊のバンダナ | 頭 | 52 | 71 | -18 | 18 | -18 | 宝箱 |
| | 山賊のグローブ | 手 | 52 | 71 | -5 | 5 | -5 | 宝箱 |
| | 山賊のシャツ | 胴 | 210 | 282 | -18 | 18 | -18 | 宝箱 |
| | 山賊のズボン | 脚 | 184 | 247 | -5 | 5 | -5 | 宝箱 |
| | 山賊のブーツ | 足 | 26 | 35 | -5 | 5 | -5 | 宝箱 |
| 暗殺者スタイル | 暗殺者のグローブ | 手 | 50 | 135 | 0 | 5 | -2 | 英雄ギルド（店） |
| | 暗殺者のシャツ | 胴 | 200 | 540 | 0 | 26 | -13 | 宝箱 |
| | 暗殺者のズボン | 脚 | 175 | 473 | 0 | 15 | -7 | 宝箱 |
| | 暗殺者のブーツ | 足 | 25 | 68 | 0 | 5 | -2 | 宝箱 |
| 衛兵の制服 | 衛兵のキャップ | 頭 | 58 | 105 | 0 | -26 | 0 | 宝箱 |
| | 衛兵のグローブ | 手 | 58 | 105 | -7 | -7 | 0 | 宝箱 |
| | 衛兵のシャツ | 胴 | 235 | 419 | -7 | -7 | 0 | 宝箱 |
| | 衛兵のズボン | 脚 | 205 | 366 | -7 | -7 | 0 | 宝箱 |
| | 衛兵のブーツ | 足 | 29 | 52 | -2 | -2 | 0 | 宝箱 |

# Phantom Dust LABORATORY 3戦目

## ダウンロードによって追加&変更された要素をまとめて紹介!

ついに行われた2回目のダウンロード。予想どおり、新レアスキルが追加されたほか、旧スキルにも調整が施された。またそれ以外にも、クイックに新要素が発覚!

## 祝! 内容が一新されたクイックアーセナル全公開

今回行われたダウンロードで、前号の記事には反映されていない新要素。それがクイックアーセナルの一新だ。従来のクイックには飽きてしまったプレイヤーも、また新たな気持ちで戦えるのはうれしい限り(ルールは同じで、アーセナルはランダムで出現)。うれしい反面、アーセナルの内容がわからなくて、少々プレイしにくいと感じている人もいるだろう。そこで、ここでは8個用意されたアーセナルの内容を全公開。ぜひともプレイのお役にたててほしい。

さて、公開されたアーセナルを見ると、見慣れないスキルに気がつくはず。そう、すべてのアーセナルには、ダウンロードで追加された新レアスキルが使用されているのだ。新レアスキルの効果(下記カコミ参照)をしっかり頭に入れ、戦略を練っておくと、戦闘で慌てることがなくなるだろう。新レアスキルの効果を試すチャンスなので、気になる人は積極的に部屋を作ってみるといいかも。

| クイック1 | 念動&自然 |
|---|---|
| エクスカリバー | 氷の壁 |
| 紅蓮剣 | 鉄の壁 |
| 岩石弾 | 自壊する壁 |
| 間欠泉 | 乱気流 |
| 紅蓮弾 | 熱情 |
| 延命剣 | 集結 |
| バウンドボム | いやしの水 |
| ラフレシアの牙 | アジエル粒子×15 |

| クイック2 | 光学&信仰 |
|---|---|
| 真ムラマサ | イレーザー |
| 鬼火 | 天使の羽 |
| 屍の幻影 | 闇の加護 |
| 希望の翼 | 大変動 |
| 呪いの手 | 融合 |
| ギガスマッシャー | 不可視の場 |
| 追撃粒子砲 | 届く思い |
| フォトンバリア | アジエル粒子×15 |

| クイック3 | 念動&光学 |
|---|---|
| サイコバースト | シールドブレイカ |
| サイコブレード | 静止する時 |
| ガトリング砲 | フリーズショット |
| センサーボム | ストップガス |
| グラインドナイフ | 集結 |
| 念動の壁 | 突撃 |
| イレーザー | レベルアンプ |
| サイコシェル | アジエル粒子×15 |

| クイック4 | 自然&気孔 |
|---|---|
| 虚空斬 | ラフレシアの牙 |
| 追撃 | 自壊する壁 |
| 戦いの記憶 | 虎徹 |
| 火炎弧弾 | 毒霧 |
| 延命剣 | 陽炎 |
| 追走破 | 死亡演技 |
| 間欠泉 | いやしの水 |
| 鉄の壁 | アジエル粒子×15 |

| クイック5 | 念動&信仰 |
|---|---|
| サイコスナイプ | 闇の加護 |
| 岩石弾 | コンフューズガス |
| 毒蛇の牙 | 加速 |
| センサーボム | フリーズガス |
| エクスカリバ | 蝕む呪詛 |
| バウンドボム | 悪魔の翼 |
| 水晶壁 | テレポトラップ |
| 念動の壁 | アジエル粒子×15 |

| クイック6 | 光学&自然 |
|---|---|
| フォトンシャワー | 大気の守り |
| フォトンウェーブ | 電磁障害 |
| オクトレーザー | 熱情 |
| 高速ブラスター | 光学迷彩 |
| 火炎弧弾 | レベルアンプ |
| ギガスマッシャー | いやしの水 |
| 氷の壁 | 思い出し |
| 突風 | アジエル粒子×15 |

| クイック7 | 気功&信仰 |
|---|---|
| 百烈拳 | 心眼 |
| 神気逆流 | 波動の手 |
| 妖刀ムラマサ | 硬化 |
| 気弾 | ベノム |
| 追気弾 | 跳躍術 |
| 希望の翼 | 丹田 |
| 仔白龍 | みね打ち |
| 断罪 | アジエル粒子×15 |

| クイック8 | 気功&光学 |
|---|---|
| 疾風撃 | 虎徹 |
| ツイストレーザー | 虎殺 |
| 追撃粒子砲 | クーリング |
| スライドレーザー | 龍裂 |
| 電磁光弾 | 古の武術書 |
| イレーザー | レベルアンプ |
| フォトンバリア | 挫ける意思 |
| 硬化 | アジエル粒子×15 |

## 新レアスキルリスト確定版を公開!

前号で公開した新レアスキルの確定版が下記の表。追加スキル数は同じだが、一部内容が変更され、スキルナンバーも確定した。順番も入れ替わっているので、いま一度確認しておこう。スキルの能力を確認し、夢コンボを考えてみる!?

| 番号 | 新名前 | 属性 | 系統 | コスト | 攻撃力 | 回数 | 射程 | 注釈 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 341 | バウンドボム | 攻撃 | 念動 | 3 | 6 | 1 | long | 着弾時に爆発する |
| 342 | 大混乱 | 状態 | 念動 | 4 | — | 1 | all | 15秒間、全員の移動入力を逆にする |
| 343 | ストップガス | 状態 | 念動 | 3 | — | ∞ | mine | 設置後、範囲内に入ると起動する 3秒間、行動不能にする |
| 344 | フリーズショット | 状態 | 念動 | 3 | — | ∞ | med | 10秒間、対象の、このボタンと同じボタンを使用不能にする |
| 345 | 集結 | 特殊 | 念動 | 6 | — | 1 | all | 全員を自分のスタートポジションにワープさせる |
| 346 | テレポトラップ | 特殊 | 念動 | 3 | — | 3 | mine | 設置後、範囲内に入ると起動する 対象を自分のスタートポジションにワープさせる |
| 347 | 電磁光弾 | 攻撃 | 光学 | 4 | 2 | ∞ | med | [自爆]1レベル |
| 348 | ギガスマッシャー | 攻撃 | 光学 | 7 | 4 | 1 | long | 物体を貫通する |
| 349 | グランドレーザー | 攻撃 | 光学 | 3 | 1 | ∞ | long | 地道型 |
| 350 | 追撃粒子砲 | 攻撃 | 光学 | 4 | 2 | ∞ | long | 物体を貫通する ／放物線型 |
| 351 | クーリング | 消去 | 光学 | 3 | — | 3 | med | 対象のレベルを−1する ／放物線型 |
| 352 | 静止する時 | 状態 | 光学 | 6 | — | 1 | all | 5秒間、全員の移動を拘束する[自爆]2レベル |
| 353 | 不可視の場 | 状態 | 光学 | 4 | — | 1 | all | 15秒間、全員がロックされない |
| 354 | 挫ける意思 | 特殊 | 光学 | 1 | — | ∞ | self | レベルを−1する |
| 355 | 延命剣 | 攻撃 | 自然 | 3 | 2 | 2 | short | <追加>与えたダメージ分、ライフを回復する |
| 356 | 間欠泉 | 攻撃 | 自然 | 3 | 4 | 1 | med | ダウン中の相手にも有効／穴型 |
| 357 | ラフレシアの牙 | 守備 | 自然 | 2 | 3 | 1 | self | 範囲ダメージを軽減する <追加>防いだスキルの攻撃力分、ライフを回復する／バリア型 |
| 358 | 自壊する壁 | 守備 | 自然 | 2 | 7 | ∞ | self | 使用毎に守備力が1下がる ／バリア型 |
| 359 | 大気の守り | 守備 | 自然 | 3 | 3 | 1 | self | 自動で起動する ／シェルター型 |
| 360 | 陽炎 | 状態 | 自然 | 7 | — | 1 | self | 50秒間、ロックされず攻撃によるダメージを受けない 移動スピードを50%UPする |
| 361 | 毒霧 | 状態 | 自然 | 4 | — | ∞ | mine | 範囲内の対象は、10秒間、ボタン入力時に1ダメージ受ける |
| 362 | 追走破 | 攻撃 | 気功 | 3 | 3 | 1 | short | —— |
| 363 | 仔白龍 | 攻撃 | 気功 | X | X | 3 | med | Xは使用オーラ分／地道型 |
| 364 | 虎徹 | 消去 | 気功 | 7 | — | 1 | short | 対象の攻撃スキル1個を消去する 守備スキルを貫通する |
| 365 | 古の武術書 | 状態 | 気功 | 4 | — | 1 | self | 50秒間、攻撃力を+3する オーラ回復スピードを90%UPする |
| 366 | 死亡演技 | 特殊 | 気功 | 5 | — | 3 | self | 停止している間、ライフを回復する 30秒間、移動スピードが50%DOWNする |
| 367 | みね打ち | 特殊 | 気功 | 3 | — | ∞ | short | 対象の行動を一瞬止める |
| 368 | 希望の翼 | 攻撃 | 信仰 | 4 | 3 | ∞ | med | (限定)ライフ3以下 <追加>与えたダメージ分、ライフを回復する |
| 369 | 呪いの手 | 攻撃 | 信仰 | 3 | 2 | 3 | short | <追加>10秒間、対象はボタン入力時に1ダメージ受ける |
| 370 | 闇の加護 | 守備 | 信仰 | 2 | 3 | 5 | self | 使用毎に守備力が1上がる ／シェルター型 |
| 371 | 届く想い | 環境 | 信仰 | 5 | — | 1 | env | 1分間、ホーミング性能が50%UPする |
| 372 | 蝕む呪詛 | 状態 | 信仰 | 2 | — | 1 | mine | 設置後、範囲内に入ると起動する 10秒間、ボタン入力時に1ダメージ受ける |
| 373 | ベノム | 状態 | 信仰 | 4 | — | 1 | all | 15秒間、全員がボタン入力時に1ダメージ受ける |
| 374 | ファントムダスト | 特殊 | 信仰 | ? | ? | ? | ? | ? |

## 旧スキル内容変更リストを公開!

ユーザーの要望に応えるため、35個もの旧スキルに調整が施された。詳しい変更内容は下記の表のとおり。しっかり把握して、アーセナルを編集し直しておくといいだろう。今回は側転対策スキルや極悪系スキルが多く変更されているようだ。

| スキル名 | 変更内容 | スキル名 | 変更内容 |
|---|---|---|---|
| サイコスナイプ | コスト4→5 攻撃力5→4 倒れるモーションの追加 | 氷封剣 | コスト3→2 |
| トールハンマー | 攻撃力5→4 倒れるモーションの追加 | 断裂剣 | コスト3→2 |
| ハンドパワー | 使用回数1→3 | 氷槍 | コスト3→2 |
| 修復霊 | 守備力4→5 | 鉄の壁 | 守備力8→7 |
| 血の儀式 | コスト0→2 | 天変地異 | 穴型に変更、自爆ダメ5→0 |
| 真ムラマサ | 自爆ダメ1→3 | 乱気流 | コスト4→5 |
| 風水変化 | コスト2→6 (属性)特殊→消去 | 原子分解 | 穴型に変更 |
| 迷惑な贈り物 | コスト4→3 | 火炎弧弾 | コスト2→3 |
| レベルバトン | [illegible] | 護符 | 使用回数1→3 |
| グラインドナイフ | 攻撃力2→3 | 小悪魔の息吹 | コスト4→5 |
| ファストボム | コスト2→1 | 岩石弾 | ホーミング性能ダウン |
| 護身術 | 使用回数∞→5 | パラライズバリア | コスト3→4、守備力3→2 |
| フィニッシャー | 「(限定)オーラMAX時」を追加 | リモートボム | コスト2→1 |
| 疾風脚 | コスト3→2 | 誘導弾 | 加速時間30＊3→30＊1 |
| 滅びの盾 | 守備力5→6 自爆ダメ1→2 | ハメテオ | コスト3→4、ホーミングダウン |
| 悪意ある天秤 | 自爆ダメ1→2 | 精霊の矢 | ホーミング性能アップ |
| イレーザー | 守備力1→3 | 地を這うもの | ホーミング性能アップ |
| ブーストガス | コスト5→3 | | |

## ライター&編集 いろんなことをだらだら語るよー

**ライター**:ダウンロードが行われましたけど、レアスキルの入手方法は……。

**編集**:そこはほら、大人の事情ってのがどうにもならなかったみたい……。こうなったら、開発の人に直接聞いてくるか。

**ライター**:む、開発者座談会ですね!

**編集**:もう、お約束ってことで。開発チームが了解してくれればだけど……。

**ライター**:そんなネガティブにならずに、ほら、読者からテクニック系のネタ情報がだいぶ溜まってきましたよ!

**編集**:おお、ほんとだ! 大感謝!

**ライター**:次号ではいろいろと紹介できると思うので、お楽しみに! もちろんまだまだ募集中なので、いろいろ送ってくださいね。よろしくです!

**あて先** 住所、氏名(掲載時のペンネーム)、年齢、電話番号を明記のうえ、右記のあて先まで! 〒102-8431 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部 「PD LABORATORY」係 eメールでの投稿 xbox@ml.enterbrain.co.jp

世界の優良蔵出しソフトをとくと味わえ!!

# ワーコレGARAGE(ガレージ)

何だかとても久しぶりな感じがするけど、気にせずいつもの調子で参りますよ。

**What'sワーコレ**
正式名称World Collection。海外Xboxゲームをセレクトし、一律低価格で国内リリースするシリーズ。ゲーム内容は英語のままだが、説明書のみ日本語化。

## お待たせしました! ワーコレ最新ラインナップですよ

### ATARI Anthology!

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | アタリアンソロジー | | |
| ジャンル | クラシックアーケード | | |
| 発売元 | Atari[販売元:マイクロソフト] | | |
| 開発元 | Digital Eclipse | | |
| 発売日 | 8月4日発売予定 | 価格 | 5040円[税込] |
| システム対応 | HDTV(D3) | 対象年齢 | 全年齢 |
| プレイ人数 | 4人 | ブロック数 | 4ブロック |
| Xbox Live | オンラインプレイ最大4人、スコアランキング | | |







### これが21世紀の"アタリ・ショック"だ!

アタリといえば、テレビゲームの黎明期から業界をリードしてきた大手ゲームメーカー。そのクラシックゲームが、アーケード・コンシューマーを問わず、何と85タイトルも収録されたソフトが、ワーコレとしてリリースされるぞ。グラフィックやサウンドはシンプルながら、いずれもテレビゲームのおもしろさの"核"の部分を外していないあたりは、さすが老舗の厳選ラインナップだ。

基本的には完全移植で、多人数プレイも可能(Xbox Liveによるオンライン対戦にも対応!)。さらに本作では、制限時間内でのスコアを競う"タイムチャレンジ"や、ゲームスピードが変化する"タイムワープ"といった5種類の独自ルールで各タイトルをプレイできる"チャレンジモード"を搭載。当時を知る人は懐かしさに包まれつつ、まだ生まれていなかった人はまったく新鮮な気持ちで挑戦してみよう!



↑ぱっと見はナニだが、ここからゲーが発展していったんだなぁと思うと、感慨が。

### 合計85タイトルのゲームを一挙収録!!



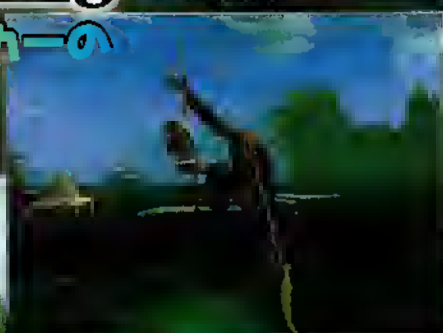

収録タイトルの内訳は、アーケードゲームが18タイトル、1980年代初頭に一大ブームを巻き起こした家庭用ゲーム機・Atari 2600用ソフトが67タイトル。そのラインナップはちょっとした歴史的遺産と言えるかも。




### Rapala Pro Fishing

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ラパラ プロフィッシング | | |
| ジャンル | スポーツ(フィッシング) | | |
| 発売元 | Activision[販売元:マイクロソフト] | | |
| 開発元 | Fun Labs | | |
| 発売日 | 8月4日発売予定 | 価格 | 5040円[税込] |
| システム対応 | HDTV(D2)、5.1ch | 対象年齢 | 全年齢 |
| プレイ人数 | 1人 | ブロック数 | 未定 |
| Xbox Live | スコアランキング | | |

50万エーカーの大自然に抱かれて





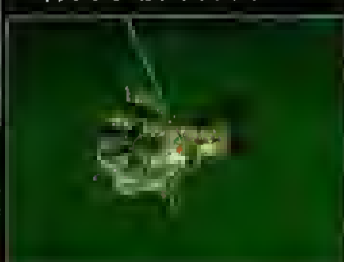
←↑総面積50万エーカーを超える豊富なフィッシングロケーションも、本作の大きな特徴。キメ細やかに描かれた大自然の景色は、ただ眺めているだけでもヒーリング効果抜群。これもまた釣りの醍醐味ナリ。

レッツ・フィッシング

### 全国の釣りバカ諸兄に捧ぐ至高の1本

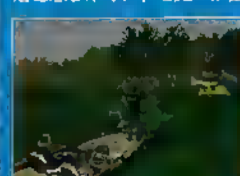
国内Xbox用に久しくリリースされていなかった"釣りゲー"がワーコレで登場! ミネソタ、フロリダ、カリフォルニアといった北米の定番ロケーションでのルアーフィッシングをリアルに再現したこの作品。登場するルアーは、フィッシング・ファンにはおなじみの"RaPaLa"の実在モデル。その総数750以上というからオドロキだ。

ゲームモードは2タイプ。"フリーフィッシング"は、キャラクターをはじめ、ロケーションや天候、時間帯、難易度などを自由に設定して"自分時間"を満喫可能。21のトーナメントに挑戦できる"トーナメント"は、勝ち進むことで、新たなギアやロケーションをゲットしていけるのが魅力だ。ボーナスロケーションには、アマゾン川やドナウデルタといった世界の有名な水場の数々が用意されているぞ!!



↑登場するお魚さんは10種類以上。ヒットしたときのカメラ演出は、迫力満点だ。

**ボートは自分で操作可能!**
ロケーション内は、ボートで自由に移動可能。風見計やコンパスを見ながらボートを運転して、ここだと思うポイントを見つけ出そう。



←頻繁に場所を変える決断も、時には必要になる。


イラスト：寺沢武一

海の向こうの濃い口なゲーム情報をキャッチ！

# 海外ゲームMANIAX

Vol.32

Xbox 360も現行機も、最新の海外ゲーム情報は本コーナーにおまかせ！ もちろん今回は、ロサンゼルス直送のE3レポートもあり！

## 海外タイトル新着情報

今回のキーワードは"探求"！『Predator』の熱感知でホットなモノを捜し、『Pariah』でオリジナルから続くルーツを捜し、『Unreal Championship 2』で隠しキャラまで捜し出せれば、話題沸騰の次世代機Xbox 360に隠されたあんな秘密も、いち早く見つけ出せる……かも！

**そのほかの新作タイトル（5月18日現在）**

- ●WWE WrestleMania XXI（発売：THQ　開発：Studio Gigante）
- ●Area 51（発売、開発：Midway）
- ●Motocross Mania 3（発売：2K Games　開発：Deibus Studios）
- ●Star Wars Episode Ⅲ: Revenge of the Sith（発売：LucasArts　開発：The Collective）
- ●Virtual Pool: Tournament Edition（発売：Global Star　開発：Celeris）



プレデター：コンクリートジャングル

## Predator: Concrete Jungle

発売：Vivendi Universal Games　開発：Eurocom Ent.　リージョンフリー

### 血に飢えた凶戦士再び！ さあ狩りの時間だ!!

映画『プレデター』の世界観に基づくオリジナルアクションが登場。100年まえ、地球に残されたプレデターの宇宙船の残骸。そこから得たテクノロジーを悪用する人類を粛正するため、誇り高き戦闘種族プレデターは再び地球に舞い戻る。2030年の地球を舞台に、歪んだ人類を狩れ！





←攻撃アクションは多彩。どのようにして狩るか？

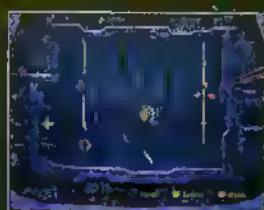


←超人的な身体能力を駆使し、並び立つ高層ビル街を飛び回れ！

### 獲物に情けは無用！

### 武器とビジョンを使って効率よく狩りを遂行！

いかにプレデターが強靭とはいえ、多数の人間が相手では分が悪い。そこで、映画でもおなじみの光学迷彩"Cloaking"や、遠距離の敵を攻撃する"Speargun"などを活用し、獲物を1匹ずつ確実に仕留めていくのだ。また、数々のVisionモードも狩りには役立つ。温度差でターゲットを認識する"Thermal Vision"や、電気などのエネルギーを認識する"Tech Vision"など、ターゲットに応じてVisionを切り替え、使い分けるのだ。



←武器はマップのさまざまな場所に隠されている。



↑プレデターのおハコである数々のVisionも再現。移動時にも役立つぞ。

### その姿は現代の鬼神



↑胴体をひねり、さらにまっぷたつに引き裂くなど、残虐表現もけっこうキテル。



パライア

## Pariah

発売：Groove Games　開発：Digital Extremes

### 『Unreal』の従兄弟が満を持して登場！

『Unreal』シリーズのマップ製作などを手がけてきたDigital Extremesによる、初のオリジナルFPSがこれ。主人公は人生に絶望した医師のため、メディキットを最初から所持していたり、それをアップグレードしていけたりとオリジナリティーも豊かだ。





←武器はパワーアップ可能。自分の好みに合わせて強化していこう。



←舞台は2520年の地球。乗り物もさまざまな種類が登場するぞ。



アンリアル チャンピオンシップ 2：ザ リアンディ コンフリクト

## Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

発売：Midway　開発：Epic Games　リージョンフリー

### シリーズ最新作は新要素満載なのだ！

Xbox専用『Unreal』シリーズの続編。三人称視点や近接攻撃の追加により、さらにハイスピードなFPSアクションへと変貌。版権がMidwayに移ったことで、『Mortal Kombat』シリーズの要素なども加えられた。



### 『モーコン』からライ



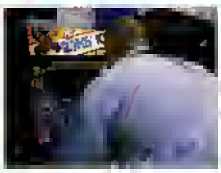
↑三人称視点が追加され、操作感も前作から大きく変化。



→あのライデンも参戦。残虐フィニッシュもあるのだー

# E3 2005 産地直送スペシャル
# 会場で見つけたMANIAXなヤツら！

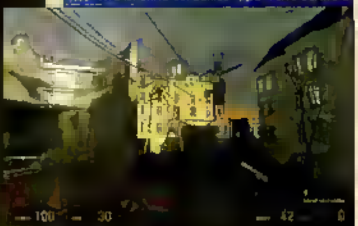
世界最大規模のゲームの祭典、E3が今年も開幕！　なんだかXbox 360ばかりにスポットが当たりがちだけど、現行機こそ熟したソフトが目白押し！ というわけで、締切ギリギリの状況の中、現地よりビビッときた海外ソフトを紹介していくぞ。さらにおみやげとして、海外ユーザー垂涎の『PLAYBOY』特製ドレスアップシートもプレゼント！



## ドンキーコングで遊ぶドンキーコング発見!?

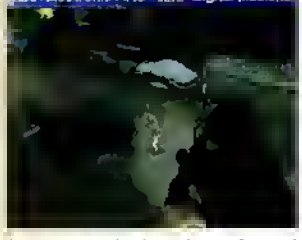
⬅毎年恒例のレトロコーナーでは、往年のアーケードゲームが遊び放題。みんなかなり真剣に挑んでました。

### ハーフライフ 2
### Half-Life 2
発売：Vivendi Universal Games　開発：Valve Software



大ヒットしたFPSがPCより移植。ゴードン・フリーマン博士となり、前作からの宿敵であるエイリアンと戦う。最大の魅力はPC版ゆずりの驚愕映像！

### バトルフィールド 2：モダン コンバット
### Battlefield 2: Modern Combat
発売：Electronic Arts　開発：Digital Illusions



戦車や戦艦、戦闘機などさまざまな乗り物が登場するFPSの続編。舞台が第二次大戦から現代に移り、武器や乗り物も一新！ マルチプレイも当然装備！

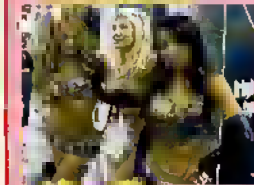
### ヒットマン：ブラッド マネー
### Hitman: Blood Money
発売：Eidos Interactive　開発：Io Interactive



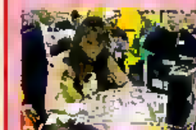
グラフィックエンジンを一新、映像が格段に向上したシリーズ最新作。報酬金で武器を買ったり、新聞社へ賄賂を贈って報道を止めたりと新要素満載！

## 海外のお姉さんは好きですか？

E3会場のあちこちで見かけた人だまり。たいていその中心には、涼しげな格好のお姉さんが。おみやげ、取ってきたどー！



⬅カメラを向けるとニッコリ。なかにはけっこう年季が入った方も……!?







⬆➡本物のプレイガールも登場。おみやげが欲しい人は投稿と同じあて先へ応募を！

これを1名に！

---

## メッセサンオーカオス館・土屋店長の
## これとかどうですか？



リージョンフリーのためか『Predator: Concrete Jungle』が人気です。『Unreal Championship 2』も出ていますね。4月から引き続き『Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory』と『DOOM3』も売れており、とくに『DOOM3』のCollector's Editionのほうは早々に売切れてしまいました。通常版は、オマケとして当店オリジナルの攻略資料"キャビネット認証コード一覧表"をプレゼント中です。あとは、いよいよ今夏に映画が公開される『Star Wars Episode Ⅲ: Revenge of the Sith』も動いています。『Forza Motorsport』は、日本版の発売まえに入荷したのですが、リージョンフリーでしかも日本語にも対応してたため、一瞬で売切れてしまいました。待ちに待った5月のE3では『Destroy All Humans!』や『Half-Life2』など期待できるソフトが目白押し！ でも、個人的な理由で参加できないのが残念……。　(5/9取材)



⬆新三部作の完結編。映画も期待される『Star Wars Episode Ⅲ』。

Xboxほか海外ゲームの聖地!!
メッセサンオーカオス館
所在地：東京・秋葉原
TEL:03-3255-3431
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

## メーカープロファイル
ヴィヴェンディ ユニバーサルゲームズ
Vivendi Universal Games

フランスの超巨大なメディアグループ。企業名のUniversalは世界最大規模で映画・音楽を配信するあのUniversalで、大阪の"ユニバーサル・スタジオ・ジャパン"もVivendiグループの仕事ということになる。その歴史は古く、前身はパリで約150年の歴史を持つ下水道工事業者。'90年代に入るとさまざまな企業を買収して拡大、一躍世界最大規模のグループに成長した。ただ、ゲーム業界への参入は日が浅く、子会社であるVivendi Universal Gamesがその業務を担当。『Diablo』シリーズで有名なBlizzardや、本誌1月号で紹介したSierraなど多くのディベロッパーを抱えている。ちなみに、2004年に日本支社を設立、日本でもゲームブランドを展開中。

## 海外ゲーム投稿団

●楽しみにしていた『Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown』が、発売直前に延期になったと知ってガックリ。海外ゲームは発売日が急に変わる印象があるけど、これもお国柄の違い？(香川県　闇討ち)

●海外ゲームどころか、まだワーコレも買ったことがない海外ゲーム初心者です。爽快感があるゲームでオススメのものを教えて！(大阪府　EX)

——クルマをクラッシュさせてどれだけほかのクルマを巻き込めるかを競う『Burnout 3: Takedown』などは、英語でもルールがわかりやすくてオススメかも。ただし、リージョンフリーではないのでご注意を(アジア版も出てますよ)。

**ご注意！** 北米版のXboxソフトは日本のXbox本体では動作しません。理論的には「リージョンフリー版やアジア版のXboxソフトは日本版のXbox本体でも動く」とされていますが、公式にはその動作は保証されていません。また、日本のマイクロソフトでは海外のXbox製品の初期不良や故障時の修理を受けつけていません。海外版のXbox本体やソフトの購入時には、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！　すべて自己責任でお願いいたします。

---

## ライアンのアメリカと多様さ



Ryan Payton

毎年、ロスの空港で飛行機から降りた途端にカルチャーショックを受ける。すごいお金持ちの人をよく見かけるし、モデルみたいな女の子も多いし、やはり怖い人も多い。でも、いちばん驚かされるのは人種の多様さだ。白人、アジア人、黒人、メキシコ人など、バラバラ。しかし、E3会場であるコンベンションセンターに入ると、ほとんどは白人とアジア人だ！ 北米でゲームを買う人種の割合は黒人がいちばん多いのに、なぜなのか？ E3はビジネスショーなので一般人は入れず、会場内にいるのは会社員と記者ばかり。黒人もゲームが大好きだけど、ゲーム業界で働いている黒人はまだ少ないからだ。この問題について、アメリカではだんだん議論が活発になってきている。たとえば、なぜ白人やアジア人は、とくに黒人が好きなゲームを開発しているのか？ EAのヒップホップゲーム『DEF JAM』のプロデューサーは白人だが、彼は「開発スタート時にはヒップホップ文化についてはあまり興味を持っていなかった」と告白した。こういうのはイヤだと思わない？

僕は、ゲーム業界にもっと多様さがあったらいいと思う(やはり、日本のゲーム業界にも)。多様な稼動人口にはもっと多くのユニークなアイデアがあり、新しいコンセプトも出てくると思う。だから、E3で会場を回るときは、ちょっとガッカリする気持ちもある。もし、コンベンションセンター周辺でホットドッグを売っているメキシコ人が、会場の中でゲーム業界の仕事をしていたらもっといいのではないか、といつも思っている。

米シアトル出身、大阪在住のフリーライター。E3出発まえに徹夜で『Jade Empire』(北米版)をクリアーした。おもしろかった！ ぜひ買って、プレイしてみてください！

**投稿募集！** 海外ゲームへの思い入れを大募集！ 熱血イラスト・はじめての海外ゲーム(思い出)・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり！ 採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

ファミ通グループイチ押しの「ファミ通チョイス」タイトルを大紹介!!

# ファミチョイ本舗

週刊ファミ通/ファミ通PS2/ファミ通Xbox/ファミ通キューブ+アドバンス/ファミ通WaveDVD/ファミ通.com/ファミ通攻略本/ほか、ファミ通グループ各誌で応援!!

FAMITSU CHOICE ファミ通チョイス おすすめ・おまかせ

「ファミ通チョイス」とは ファミ通グループが、とくに おすすめするゲームタイトルです。

**5月のファミチョイタイトルである、『ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ』と、『ナムコ クロス カプコン』がいよいよ発売！ 6月に発売が予定されているファミチョイタイトルも紹介するぞ！**

## 5月のファミチョイタイトルが発売中だ!!

### 5/26発売 ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

エンターブレイン　7140円[税込](プレミアムボックスは9976円[税込])
ファンタジー / シミュレーション-RPG / 要1775キロバイト / 全年齢対象
プレミアムボックスはサウンドトラックCD、懐中時計ーシノン騎士団仕様ー、オリジナル特製しおり同梱。ソフトはピクチャーレーベル

**スキルの数だけ戦術がある!!**

**総括編集者ででおが語る**

数多くの味方キャラクターが登場するのが本作の魅力のひとつ。しかし，このゲームのすごいところは，単なる人数の多さではない。各キャラクターは，いろいろな"スキル"を修得する。そのスキルの数々が，じつによく考えられているのだ。たとえば，装備を変更せずに回復魔法を使用できる"詠唱"，"詠唱"を修得したキャラクターが"ホーリー"という魔法を装備していると，必ず先制攻撃を行い敵の攻撃を食い止める。そのためHPが少なく後方支援向き，というイメージを持たれがちな回復系ユニットを，最前線で活躍させるという戦法も可能なのだ。このようにスキルを利用し，トリッキーな戦術を編み出そう！

**キャラクターが成長すると強力なスキルを修得する！**



↑レベルアップやクラスチェンジで，新たに強力なスキルを修得することもあるぞ。

**今後の記事予定**

週刊ファミ通6月17日号では，8ページで7～8章を大攻略!! ファミ通PS2 6月24日号では，22ページという大ボリュームでマップ攻略はもちろん，そのほかお得情報満載!!

### 5/26発売 ナムコ クロス カプコン

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

ナムコ　7140円[税込]
冒険・ファンタジー / シミュレーション RPG / 要338キロバイト / 12歳以上対象
開発:モノリスソフト，ディレクター:森住惣一郎

**みずからの思う道を信じて突き進め！**

**総括編集者バサラ佐藤が語る**

シミュレーションRPGなんだけど，戦闘はアクションという一風変わった作品。シミュレーションRPGというと，わりと小難しいものを想像する人も多いと思うけど，このゲームは必死に頭を悩ませながら進めるタイプじゃない。自分の好きなキャラを使って敵をガンガン倒していくという，爽快感重視のバランスになっているのだ。アクション要素のある戦闘シーンでも，シビアなタイミングが要求される場面は少なく，自分の好きなコンボを自由に叩き込める。それでいて，クリティカルやコンボボーナスといった要素で，突き詰めてプレイしたい人もガッツリ遊べちゃうわけ。肩の力を抜いて，深く考えずに好きなキャラクターを使って豪快に戦うもよし。大真面目に戦略を考えつつ，オリジナルの最強コンボを編み出して強敵の撃破を目指すもよし。自由なプレイスタイルで楽しめるゲームなのだ！



←撤退する敵を倒すか逃がすかも，その人次第。

**今後の記事予定**

週刊ファミ通6月17日号では，第6話から第15話までを攻略するぞ。ファミ通PS2 6月24日号では，第6話から第25話まで大ボリュームで一挙に攻略。データ充実でお届けするぞ!!

## 『ファミ通チョイスDVD Vol.4』で話題作の最新映像をチェック!!

ファミ通チョイスタイトルの最新映像が見られる，『ファミ通チョイスDVD』。最新バージョンとなる「Vol.4」では，右に挙げた全12タイトルを収録。『ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ』を始め，注目の作品ばかり。誌面と映像の両方で，各タイトルの魅力を存分に味わってほしい。現在，全国約2100店舗のゲーム販売店で大絶賛放映中だぞ！

**最新映像に釘付け!!**



↑「Vol.4」では，全12作品の最新映像を収録。このPOPが目印だぞ！

**ファミ通チョイスDVD Vol.4　収録タイトル一覧**

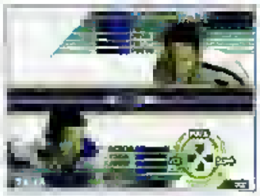
①ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ
プレイステーション2/エンターブレイン/5月26日発売
②ナムコ クロス カプコン
プレイステーション2/ナムコ/5月26日発売
③サッカーライフ2
プレイステーション2/バンプレスト/6月9日発売予定
④ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅，背徳の黒-
プレイステーション2/スクウェア・エニックス/6月16日発売予定
⑤GENJI(ゲンジ)
プレイステーション2/ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン/6月30日発売予定
⑥サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～
プレイステーション2/セガ/7月7日発売予定
⑦サルゲッチュ3
プレイステーション2/ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン/7月14日発売予定
⑧零～刺青の聲～
プレイステーション2/テクモ/7月28日発売予定
⑨第3次スーパーロボット大戦α ～終焉の銀河へ～
プレイステーション2/バンプレスト/7月14日発売予定
⑩アーマード・コア ラストレイヴン
プレイステーション2/フロム・ソフトウェア/8月4日発売予定
⑪サモンナイト エクステーゼ ～夜明けの翼～
プレイステーション2/バンプレスト/8月発売予定
⑫メダル オブ オナー ヨーロッパ強襲
プレイステーション2，ゲームキューブ/エレクトロニック・アーツ/8月発売予定

# 6月に発売される注目のファミチョイタイトルはコチラ!!

## 6/9 発売予定 サッカーライフ2

### サッカー選手の人生をまるごと追体験！

試合で活躍するだけでなく、クラブを移籍したり、国の代表に選出されたりするなど、サッカー選手の人生が堪能できるシミュレーション。『2』では孫の代まで能力を引き継げる新遺伝システムや、スタメン出場の直訴など新要素がてんこ盛り。最高のサッカー選手を作ろう！



➡マッチアップで対戦。的確な判断で勝利せよ!!

## 6/30 発売予定 GENJI（ゲンジ）

### 平氏の打倒のために戦え！

源平の興亡を、天鋼（あまはがね）と呼ばれる神秘の石を巡る独自の視点で描いた、和風ファンタジーテイストのアクションゲーム。主人公の源九郎義経と武蔵坊弁慶を操り、平氏の棟梁である平清盛打倒を目指せ。岡本吉起氏率いるゲームリパブリックが開発を担当しているのだ。

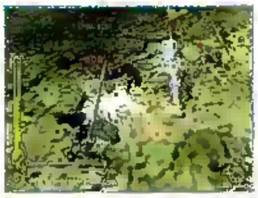


➡色彩豊かな雅なグラフィックは要チェック！

## 6/16 発売予定 ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒-

### 前作から18年後の物語を描く！

地上戦と空中戦の両方が楽しめるアクションRPGの第2弾。無数の敵を相手に、地上では人間、空中ではドラゴンを操って戦うのだ。もちろん前作で話題を呼んだ、シリアスな世界観は健在だぞ。世界の崩壊を防ぐ"封印"を巡る物語は、いったいどんな結末を迎えるのか!?



➡主人公はドラゴンに育てられた少年、ノウェ。

## 6/30 発売予定 ガンダム トゥルーオデッセイ ～失われしGの伝説～

### 完全オリジナルストーリーが展開！

ガンダムなどのモビルスーツに乗って冒険するRPG。それが「ガンダム トゥルーオデッセイ ～失われしGの伝説～」だ。この作品には、歴代『ガンダム』に登場するモビルスーツの数々を、パーツを集めて独自にカスタマイズするという特徴的な要素が盛り込まれているぞ！



➡メインキャラクターデザインはあきまんが担当。

## ファミチョイTOPICS（トピックス）

### 7月発売のファミチョイタイトル関連のお得な情報をピックアップ!!

#### サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～

『サクラ大戦V』を予約すると、ボリューム満点の"ショータイムDISK"がもらえるぞ。メインキャストインタビューや設定資料など、見どころ満載!!



➡『サクラ大戦カウントダウン』映像、プロモーションムービー、テレビCMも収録!!

#### 第3次スーパーロボット大戦α ～終焉の銀河へ～

『α』、『α外伝』、『第2次α』の3作品が入った「スーパーロボット大戦α PREMIUM EDITION」が7月14日に発売予定。価格は9240円[税込]。



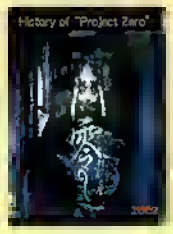
➡『α』の歴史を綴った「スーパーロボット大戦αヒストリーBOOK（仮称）」もつくのだ。

#### 零～刺青の聲～

『零～刺青の聲～』の予約キャンペーンが実施中。本作を予約すると、『零』シリーズの魅力がギッシリ詰まった映像DVDと、設定資料集"黒澤レポート"がもらえちゃうのだ。さあ、いますぐ店頭へ。

『零』シリーズのすべてがわかる！





⬆➡1作目と2作目の内容を復習しておけば最新作の楽しみも倍増。

※「スーパーロボット大戦α PREMIUM EDITION」には、『第3次スーパーロボット大戦α～終焉の銀河へ』は同梱されていません。
※「零～刺青の聲～」の予約特典の映像はイメージです。予約の際、特典がつくかどうかはお店で確認してください。

## 話題の注目作が続々登場!! ファミ通チョイスラインアップ

| 発売予定 | タイトル | メーカー | 価格 | 機種 |
|---|---|---|---|---|
| 6月9日発売予定 | サッカーライフ2 | バンプレスト | 7140円[税込] | PS2 |
| 6月16日発売予定 | ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒- | スクウェア・エニックス | 7140円[税込] | PS2 |
| 6月30日発売予定 | GENJI（ゲンジ） | ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン | 7140円[税込] | PS2 |
| 6月30日発売予定 | ガンダム トゥルーオデッセイ ～失われしGの伝説～ | バンダイ | 7140円[税込] | PS2 |
| 7月7日発売予定 | サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～ | セガ | 8190円[税込] | PS2 |
| 7月14日発売予定 | 実況パワフルプロ野球12 | コナミ | 7329円[税込] | PS2/GC |
| 7月14日発売予定 | サルゲッチュ3 | ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン | 6090円[税込] | PS2 |
| 7月14日発売予定 | 第3次スーパーロボット大戦α～終焉の銀河へ | バンプレスト | 8379円[税込] | PS2 |
| 7月28日発売予定 | プロ野球チームをつくろう！ 3 | セガ | 7140円[税込] | PS2 |
| 7月28日発売予定 | 零～刺青の聲～ | テクモ | 7140円[税込] | PS2 |
| 8月4日発売予定 | グランディアIII | スクウェア・エニックス | 7980円[税込] | PS2 |
| 8月4日発売予定 | アーマード・コア ラストレイヴン | フロム・ソフトウェア | 7140円[税込] | PS2 |
| 8月25日発売予定 | テイルズ オブ レジェンディア | ナムコ | 7140円[税込] | PS2 |
| 8月発売予定 | メダル オブ オナー ヨーロッパ強襲 | エレクトロニック アーツ | 7140円[税込] | PS2/GC |
| 8月発売予定 | サモンナイト エクステーゼ ～夜明けの翼～ | バンプレスト | 価格未定 | PS2 |
| 2005年秋発売予定 | 忍道 戒 | スパイク | 価格未定 | PS2 |
| 2005年秋発売予定 | ワンダと巨像 | ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン | 価格未定 | PS2 |
| 2005年発売予定 | コード・エイジ コマンダーズ ～継ぐ者 継がれる者～ | スクウェア・エニックス | 価格未定 | PS2 |
| 2005年発売予定 | The Legend of Zelda（仮題） | 任天堂 | 価格未定 | GC |
| 今冬発売予定 | ファンタシースターユニバース | セガ | 価格未定 | PS2 |
| 2005年度発売予定 | ファイナルファンタジーXII | スクウェア・エニックス | 価格未定 | PS2 |

# ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
アーク21 帯広店／ポスクール 江別店／
ポスクール 旭川店／ポスクール 北見店／
ポスクール 釧路店／ポスクール 永山店／
ポスクール 登別店／ポスクール 鳥取西店／
岩見沢店
ゲーマーズ 札幌店
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
エミー 県立店／八戸店／三沢店
ないす堂 駅前店／上平町店／中野店
マジカルステーション 城下店
■秋田県
一休さん ビルクェロー御野ウェィ店
TVゲームショップアーク21 秋田サティ店
ブックシティビア サンシャスタ店
ゆにじん堂 本荘店
■岩手県
COMG! 盛岡南サティ店
TVゲームショップアーク21 一関サティ店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／泉パイパス店／岩沼店／
古川店／長町店／いずみ店／古川店／
大和町店
TVバニック 仙台店
ベスト電器LIMB ライフォウカウボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん ビルフェロー米沢サティ店
ウキウキ玩具館 鶴岡店／南陽市ドザワ店／
山形大学前店／山形西バイパス店
シーガル 十日町店／オン店
ファミコンプラザTOM 大野目店／寒河江店
■福島県
アイダ電店 ドキドキ倶楽部 矢吹店
一休さん ホリデイグリーンモール店／
ビルクェロー 会津サティ店／
ビルクェロー いわきサティ店／
ベイシア 宇都宮店／ベイシア 白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
TVゲームショップアーク21 福島サティ店
ブックドット 会津店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■栃木県
一休さん ベイシア 小山店／
ベイシア 佐野新都店
ゲームシュ
COMG! 真岡店／益子川店／小山中央店／
鹿沼店／宇都宮店／小山店／西那須店／小山店／
三島四日町店／那須塩原店／氷室店／佐野店／
足利店／宇都宮店／新市ぎつね店／今市店／
真岡町店／宮田店
ゲームエンタメステーション 誠品堂
マジカルガーデン 足利店／石橋店
マジカルステーション 鹿沼店／イオンビア店／
日光店／足利店／今市店
ユメック 宇都宮店／真岡東店
ヨドバシカメラ 宇都宮店
■群馬県
アピアランド 前橋店／The 店
一休さん ビルフェロー 高崎クリーム店／
ビルフェロー 伊勢崎サティ店／ベイシア 館林店／
ベイシア 渋川店／ベイシア 前橋店／
ベイシア 高崎店／ベイシア 富岡店
エイデン 大間々店／藤岡店／高崎インター店／
下仁田店／前橋インター店／伊勢崎こぜき店
ゲームセンターTOM 高崎店
デジタルプレイス アップルライン店
トム 沼田店
メジロ 高崎店
ブックウエスタン 本店
■千葉県
一休さん ベイシア 佐倉店／ベイシア 茂原店／
ベイシア 伊勢崎店／ベイシア 大網白里店／
ベイシア 八街店／ベイシア 流山店／
ベイシア 市川こもち店／
ベイシア 西船モール店／ベイシア 真岡店／
ベイシア 旭店／ベイシア 成田モール店／
ベイシア 館山店／ベイシア 富里店
クウム 大宮店／太田店
GAMECITY1001 柏店
タイムクリップ 四街道店／安中店／上越店／
新習志野店／市川中央店／佐倉店／柏原町店
ビックカメラ 柏駅東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢原店
文教堂書店 鎌ヶ谷店／佐倉店／関川店／
大森店／大網店／大網白里店／本町店／茂原店／
上大崎店／上総店／上総店／上総店／
鴨川店／小岩店／小岩店／
柏店／柏店／市川店／浦安店／
富津店／習志野店／船橋店／広島店／
千葉中央店／寛政店
やまぐち屋 リンクス店
ゆうあいらんど ドキドキ倶楽部 船橋店
■茨城県
ありい書店 ドキドキ倶楽部 勝田店
一休さん ベイシア 太田原店／ベイシア 東山店／
ベイシア 鹿島店／ベイシア 那珂店／
ベイシア 東海店
クウム 足利店／足利南店
三智堂 寺田店／鹿山店
サンユウドウ 矢板店
タイムクリップ 古河店／佐野店
ブックランド アレックス
文教堂書店 つくば店／八千代店
■茨城県
古河ビデオボトーイ
一休さん ベイシア 神栖店／ベイシア 下館店／
ベイシア 玉造店
Jack 龍ヶ崎店

トイズ・わん 新治店
TVパニック 神立店
ファクトリー 下館店
リ・らんど 結城店
■埼玉県
一休さん ベイシア 吉田店／丸広 入間店／
丸広 上尾店／丸広 川越店／丸広 坂戸店／
丸広 東松山店／丸広 熊谷店
エブリデイ 上尾店
高砂書店 BOOKMARK店
ゲーマーズ 大宮店
ゲームステーション 越谷店／松原団地店／
八潮店／鳩ヶ谷店
ゲーム天国 鳩ヶ谷店
ゲームボートピコ
さくらや 浦和西口駅前店／大宮西口駅前店
タイムクリップ 東松山中央店
ドキドキ倶楽部 大井町店／川口店
メジロ 浦和店／大宮店／越谷店／所沢店／
NEW上尾店／東所沢店／三芳店／越川店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 上尾店／入間店／
新田駅前店／川越駅前店／北坂戸店／行田店／
浦和店／所沢店／狭山ヶ丘店／狭山台店／
東所沢店／千間台店／草加店／越谷店／
鶴ヶ島店／所沢店／吉川店／熊谷店／
深谷店／ふじみ野店／東川越店／加須店
文教堂書店 鳩ヶ谷店／狭山入曽店／東上福岡店
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション 熊谷プリンストーム店
ミルキーウェイ 鶴ヶ島店
ミルキーウェイ 越谷店
■東京都
アール 西葛西店／本町店
AZ Market 東中野店／立川店
おもちゃの王国
おもちゃショップ 小岩店
カメクウチ TVゲームプロ
キムラヤ 蒲田店ルート！！
高砂書店 聖蹟桜ヶ丘店
ゲーマーズ 池袋本店／立川店／本店2号店／
町田店
ゲームキッズ 国立駅前店
ゲームステーション 吉祥寺店／西荻窪店／
竹ノ塚店／竹ノ塚西口店
GAMESキーヤ
さやま 押上店
さくらや 池袋東口店／池袋東口駅前店／
新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／
新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／
渋谷八王子駅前店
サンセツ
ゾー・フォン 石神井公園店／富士見台店
ホーリー新宿
セキド 赤坂店 ゲーム売場
テクノランドDuex 学芸大店
テクノランドGARAGE 西小山店
テクノランドぶんぶん 喜多見店
大黒屋 石神井店／大泉店
TVパニック 葛飾店／亀有店
東武百貨店 池袋店7階 TVゲームコーナー
ドキドキ倶楽部 町田店
ノーマイド 町田店／富士見台本店
メジロ 町田店／練馬店／北千住丸井店／
宮生店／多摩センター店／NEW東中野テクノ館／
NEW西川口店／八王子南店／
ワルイクルミリー店分館店
ハチスケ 大森店／蒲田店／多摩川店
ビックカメラ 池袋西口店／池袋東口駅前店／
池袋本店／渋谷ハチ公口店／赤羽東口店／
新宿西口店／新宿東口店／立川店／有楽町店
ビッグイン
ファミコンショップ ピコロ
ファミコンショップ桃太郎 新宿店／北綾瀬店／
成城店／ひばりが丘店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 光が丘店／光が丘公園店
ファミコンワールドばれ 昭島店／大塚店／
小平店／羽村店／福生店／堀之内店
ペニーレイン 高田馬場店
マジカルガーデン 南葛西店／大山店／光が丘山店
マジカルステーション FKI武蔵小山店
マックスエンタテイメント シノズ玩具
高円寺店／大井町店
モトナワールド 駒込店／西荻店
ももたや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店／西新宿西口大カード店／
新宿西口本店／新宿東口駅前店／八王子店／
マルチメディア吉祥寺店／
マルチメディア町田店
ロムハウス 西日暮里店
■神奈川県
アドホック 湘北店
一休さん ベイシア 厚木店／ベイシア 海老名店
おもちゃのあうきや
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBY キッド
ディックニオン ビュウ 相模大野店
ドキドキ倶楽部 本厚木店／藤沢店
ビッグカメラ 町田店
ホビーランド キューブ
マジカルガーデン 相模原店
モトナワールド 相模大野口店
ヨドバシカメラ 平塚店
■神奈川県
日光電気 横浜店
一休さん ビルフェロー 横浜店
おもちゃセンター ナガシマ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップビーム
Game Station いずみ中央店／上大岡店／
港南下永谷店／下飯田店／宮戸岸店／新星店／
三ツ境店

コンプヨーム 相模原店
さくらや 相模大野店
テクノランドBOSTON 新馬場店
テクノランドGARAGE 保土ケ谷店／新丸子店
テクノランドぶんぶん 大倉山店／鶴間店／
柿ヶ丘店／元住吉店
ディックニオン ビュウ 新横浜店
ディアオ 横浜みなとみらい店
TVゲーム&パソコン ティー・ビー
TVパニック 鶴見駅前店
テレビっ子 あざみ野店／長津店
トイ&ホビー セカミ堂
トイザック 町田台店／鎌倉店／大船店
ドキドキ冒険島 茅ヶ崎駅前店／平塚店
メジロ 菊川店／伊勢原店／今宿店／藤沢店／
古淵本店／相模原店／戸塚店／希望ヶ丘店／
鎌倉山店／茅ヶ崎店／東名川崎店／
NEW希望ヶ丘店／NEW町田店／NEW平塚店／
座間店／鴨居店／鶴見店
ビックカメラ 新横浜店／横浜西口店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎 鶴ヶ峰店
ファミコンプラザ ジェイ
ブックパーク24
マジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション 戸塚店／
ゆうきぎみ野店
マルチメディアステーション ゼロワン 相模大野店／
鶴間店
メディアポリス 横浜駅前店／川崎新丸子店／
相模大野店／十日市場店／伊勢佐木町店／
横浜元町店
ヨドバシカメラ TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ 横浜上大岡店／
京急川崎駅前店／横浜駅前店
ロムハウス 厚木店／本厚木店
■山梨県
おもちゃのイチタキ
おもちゃのメルちゃん
デオデオ 山口店
メジロ 甲府店／石和店／富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松西店
エスポット 静岡店／富士店
ゲームショップぴる まがりかね本店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
スーパーコンプマート 浜松店
テレコムランド 伊豆高原店
メジロ 伊東店／沼津店／藤枝店／掛川店／
清水店／川根店／藤枝店／三島店／富士宮店／
静岡店
PARADE 袋井店／浜西店／掛川中央店／
西伊豆店／浜北店／磐田店／袋井店／藤枝店
ボボミーズ BOOK ONE店
マジカルランド 磐田店／佐鳴台店／浜北店／
蒲田店／志都呂店
ホビロン 島田店／富士店
マジカルガーデン プロムナードせ清水店／
清水店／千代田店／浜松高台店
メディアポリス 浜松店／浜田店／浜松東店／
浜北店／沼津西店／ユーソコー浜松店／
浜北店／浜井店／富士店／藤枝店／富士宮店／
富士八幡町店／三島北店
大松書店 新戸店／三島店／不二見店／本町
■愛知県
一休さん 西友 犬山店／西友 春日井店／
西友 小牧店／西友 尾ヶ丘店／
ビルクェロー 春日井サティ店／
ベイシア 名古屋みなと店
エイデン 豊田店／安城店／
豊田ルームサティ店／小田井クンダー店／
一宮山店／春日井店／豊橋店／
小牧インター店／岡下店／安城店／新城店／
豊橋アスパーク店／
高浜シャンピアポート店／豊橋店／西尾店／
知多店／知立店／豊明愛知店／豊田元町店／
西尾店／豊橋店／碧南店／安城1F店／
メジロ 大曽根店
お宝書店 豊田店／尾西店
オチャッキー 豊橋店／豊明駅前店／千代が丘店／
中村公園店／守山店／大曽根店
おもちゃのジャンボ アスティ店
おもちゃの森 ブレーメン
GROOVE! 金山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション 54ビット EAST／WEST
ゲーム館 一宮店／稲沢店／小牧店／
高蔵寺店／西春店
コンプヨーム 名古屋BF／鳴山店
ザクザク 平田店
スーパーコンプヨーム 大曽メガタウン／
岡崎セルビ／知立店
センキ 尾西店
ダンシングベア 一宮店／春日井店／常滑店／
野並店／栄ヶ丘店
ディオ 豊田店
TVゲーム クラタ
■岐阜県
トップカメラ 本店
ドリームランド 岐阜店
ハイパーファミコンランド 上石津店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ビックガレージ 江南店
ふぁみーず 中川店
ファミーズ 岐阜店／大垣店／各務原店／
関店／多治見店／高山店／可児店／
関市店／西尾店／岐阜インター店／瑞穂店／
大垣店
ファミコンハウスあいてむ
ファミコンプラザ 豊田店／岡崎店
ホームエキスポ 岐阜店／関店
MAG MART 池下店／一宮店／鳳中店／
尾張旭店／半田店／知多店

マジカル 豊川店／岡崎店
マジカルガーデン 石川橋店／一宮北店／
岡崎インター店／岡崎北店／岡崎レスト店／
刈谷店／春日井店／江南店／豊田店／各務原店／
豊川店／豊田インター店／豊田248店／
豊橋店／蒲郡店／中川店／西尾店／
知多店／豊明店／刈谷店／守山店／
安城店／ワンゲーシティ店
マジカルステーション 小牧店／三好店／
三好ケ丘店／豊橋店／ハウ／
はるひ店／ベル
マナナカ店
ヤマダウォット ミルク店
■岐阜県
一休さん 西友 高山店
エイデン 大垣ベルプラザ店／各務原店／
可児店／岐阜オーキッドパーク店／関店／
高山店／多治見インター店／揖斐店
株式会社ユーウシ ユークシネトア
キラヤ ピア店
GAME SEVEN
コンプヨーム 可児店／岐阜店
GIアウーズ ロイヤル店／岐阜店
ダンシングベア 関店
ファミコンGP
ファミコンキッズ
ファミコンジャングル
マジカルガーデン 大垣店／可児店／岐阜店／
多治見店
マジカルステーション 各務原店／
クロスアミューズ岐阜上八幡店／三田店／
ユーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルクェロー 桑名サティ店／
ビルクェロー 津サティ店
エイデン 鈴鹿イオンタウン店／鈴鹿店／津店／
名張店／松阪店
ゲーム遊隊 白子店
スーパーコンプヨーム 四日市店
スーパーランド 四日市店
マジカルガーデン 生桑店／四日市大山田店／
鈴鹿店／四日市店
マジカルステーション 伊勢店／
ジャスコ桑名店／四日市店／東員店
■滋賀県
一休さん ビルクェロー 近江八幡サティ店
夢コン 彦根店
■和歌山県
おもちゃキング 和歌山店
キッズアイ 新宮店
ドキドキ冒険島 和歌山店
ミノスケ 新宮店
ミミー
■京都府
ゲームプラザ元気302 京都店
ハビル八幡SOFT館
マジカルステーション トイショップみずの
Uo BEAT 京都店
■奈良県
アーク21 奈良店
一休さん ビルクェロー 橿原サティ店／
ビルクェロー 桜井クリーム店
株式会社あまだ
ゲーマーズ 奈良店
ザウルス 生駒店／奈良店／上牧店／大和高田店／
橿原店
タカラトーイ 橿原店
ニューウイブ 川西／西大寺店
ファミコンクラブビ・ドリーム
ファミザウルス 奈良店／山田店
マジカルガーデン 奈良店
マジカルステーション 天理店
ドリームショップイース 西大寺店
■石川県
COMG! 加賀店／小松店
キャトランド 杜の里店
ファミーズ 野々市店／金沢店／きくらい小松店
三共ジョーシン もとまち店キッズランド
■富山県
GROOVE! 富山豊川店
ゲンキランド 高岡店／大沢野店
三共ジョーシン とやま本店ティックピア／
pitONE高岡店キッズランド／
pitONE富山本店キッズランド
シャトル 高岡店／富山店／山室店／
黒部店／高岡駅前店／二口店
ソフトエンターテイメント 富山店
ハイパーゲンキランド 豊田店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイズストア つい店
おもちゃのかりや
おもちゃの王様イカ 武生店
サイト玩具店 鯖江店
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップDG 新明店／新生店
三共ジョーシン pitONE福井店キッズランド
■大阪府
a-Zoo 日本橋店
一休さん ビルクェロー 高槻サティ店／
松原ビブレ店
キッズアイ 住吉店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップむあに 山下店
サンクエスタ
ドラゴンクールドウラブ 天王寺店／八尾店／
枚方店／茨木店
ななよし 丸之内店／ボワイエウッダ店
ニュダヤ 茨木店
ビッグカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 新大阪店

ホビーアイランド
ミドリ 和泉府中店
メディアCITY 江坂店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
夢コン 森小路店
■兵庫県
ウォーブライド 西宮店
くれよん 立花店／西明中央店
クロペー 長瀬店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUO 岸和田店／打出店／
東甲台店／白川台店／水道筋店／西明石店
ゲームショップリトピーワン
げーむしょっぷ万博
ドラゴンクールドウラブ 明石店／加古川店／
高砂店／姫路店／土山店
POWER! ディアCITY 神戸北店
ファミーズ サンクス大蔵店／
サンプラザパラス店／サンクス大店
ファミコンショップハル
メディアCITY 西宮店／尼崎つかしん店／六甲店
メディオ！ 伊丹店
モーモーランド 加古川店
夢コン 加古川店／キュエル店／月口店／
西明石店／姫路店
■広島県
ハッピーちゅうシン 安芸津店
ゲームアーク 福山店／尾道店／東広島店／
三原本店／神辺店
COMG! 本通店
デオデオ 廿日市店／東広島店／福山本店／本店
TOY&ゲーム あーく
はとや タカラ店
ファミザウルス 呉店
メディオ！ 福山店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
ホドモリ トピア店
デオデオ 倉敷店／津山店
ベスト電器LIMB 岡西本店
メディオ！ 岡町店
夢コン 倉敷店
■鳥取県
デオデオ 米子店
ファミコンショップルック 駅南店／湖山町店
夢コン 米子店
■島根県
デオデオ 出雲店
■山口県
COMG! 新南陽店
マジカルステーション 豊浦店／山口大内店／
山口大学前店
■香川県
一休さん 丸亀ホビブレ店
ゲームアーク 丸亀店／坂出店／琴平店／
国分寺店／丸亀店
ドキドキ冒険島 ウインザギー店
マジカルガーデン 高松土器店
■徳島県
株式会社クレイ
TVゲームランドZERO 沖浜店／鳴門店
TVパニック EAST徳島店
■高知県
ゲームアーク 土佐道路店
マジカルガーデン 高知店
マジカルステーション 高知店／みどり野店／
野市店
■愛媛県
デオデオ 松山本店
トイハウス
ファミコンスーパーZ
ベスト電器LIMB 松山本店7階
■福岡県
アーク21 南方店
株式会社九州玩具サンリル
健光堂 新原店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 鳴ヶ丘店
ゲームアーク 大野城サティ店
ジョイン 高取野店
デオデオ 下関店／宮田店／八幡西店／小倉店
TVゲームショップアーク21 戸畑サティ店
ビックカメラ 天神店
ファミコンクラブBOB
ブックステーション飯塚店
ブックマーケット 志免店／春日店／福岡店
ベストタクトタウン 西新店／福岡本店
マジカルガーデン 若松店
マジカルステーション 大橋店／
八女インター店
ノアディナイン 小倉店／城野店
有限会社沖縄玩具店 [OKおもちゃ沖縄センエー大学前店]
■佐賀県
アーク21 上峰サティ店
インテキ堂 唐津店
吹神堂 唐津店／武雄店
ファミコンハウス 伊万里店／鳥栖店／武雄店
ファミコンクール！ 唐津店
マジカルガーデン 佐賀北店／南佐賀店
■長崎県
ゲームショップトムソーヤ
ハッピーゲーム館ボーイ 大村店／下田店／
大島店／日野店
ファミコンハウス 諫早本店／西二本店
メディアクラブ 大村店
BING 諫山店／時津店／佐世保店／長崎店
■熊本県
チャレンジャー 八代店
ファミコンショップサンクイト 菊池店／
武蔵ヶ丘店
BOOKSあんとく ミノルタ荒尾店
ベスト電器LIMB 熊本本店

マジカルステーション 玉名店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
BING 熊本店／長嶺店／清水店
■大分県
株式会社トキワ
ゲームミュージアム 中津店
JOYフレンド 下郡本店／鶴崎店
TVチャンプ 中津店／宮崎店／別府店
マルトランドジャングル 日出店／別府店
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店／大在店
■宮崎県
デオデオ 宮崎本店
ベストタクトタウン 高鍋店／日南店／都城店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊集院店／川内店／
国分店／鹿屋店
ドラッパ堂
アオアオ 鹿児島本店
ファミザウルス 国分店

wanpaku 全店

JUSCO
ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

GEO ゲオ 全店

シータ 全店

TOPBOY 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap
www.sofmap.com
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

ゲーム遊隊 全店

ビックカメラ
ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ
ゲーム取扱い店

WonderGOO 全店

# X Schedule

## 新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは5月20日現在のものです。

### Xbox

| | タイトル | メーカー | ジャンル | 価格(税込) | 5.1ch | Live | 推奨年齢 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2005年6月発売のソフト** | | | | | | | |
| 16日 | CAPCOM FIGHTING Jam | カプコン | 格闘アクション | 5040円 | | ● | ⑫ |
| 16日 | ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～ | マイクロソフト | アクションRPG | 7140円 | ● | | ⑱ |
| 23日 | KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX | SNK プレイモア | 格闘アクション | 5040円 | ● | | ⑱ |
| 30日 | Conker : Live and Reloaded | マイクロソフト | アクション | 6090円 | | ● | ⑫ |
| **2005年7月発売のソフト** | | | | | | | |
| 14日 | Sudeki ～千年の暁の物語～ | マイクロソフト | アクションRPG | 6090円 | ● | | 未 |
| **2005年8月発売のソフト** | | | | | | | |
| 4日 | Atari Anthology (Xbox ワールドコレクション) | マイクロソフト | アクション | 5040円 | | ● | 未 |
| 4日 | RaPaLa Pro Fishing (Xbox ワールドコレクション) | マイクロソフト | スポーツ | 5040円 | ● | ● | 未 |
| **2005年発売のソフト** | | | | | | | |
| 2005年夏 | 真・三國無双 4 | コーエー | アクション | 価格未定 | | | 未 |
| 2005年秋 | ビートダウン | カプコン | アクション | 価格未定 | | | 未 |
| 2005年秋 | テクモ クラシックアーケード | テクモ | アクション | 価格未定 | | | 未 |
| 2005年秋 | NINJA GAIDEN BLACK | テクモ | アドベンチャー | 価格未定 | | ● | 未 |
| **今冬発売のソフト** | | | | | | | |
| | シャドウ・ザ・ヘッジホッグ | セガ | アドベンチャー | 価格未定 | | | 未 |
| **発売日未定のソフト** | | | | | | | |
| | コール オブ デューティ : ファイネスト アワー | コーエー | アクション | 7140円 | | ● | 未 |
| | MASTER SLAVE | TAKUYO | アクションRPG | 価格未定 | | | 未 |
| | RUNE BRIO | TAKUYO | シミュレーションRPG | 価格未定 | | | 未 |

### Xbox 360

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 価格(税込) | 5.1ch | Live | 推奨年齢 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2005年発売のソフト** | | | | | | | |
| 2005年冬 | フレームシティ | ナムコ | アクション | 価格未定 | | | 未 |
| 2005年末 | [eM] -eNCHANT arM- | フロム・ソフトウェア | アクション | 価格未定 | | ● | 未 |
| 2005年末 | Xbox 360 | マイクロソフト | 本体 | 価格未定 | — | — | — |
| **今冬発売予定のソフト** | | | | | | | |
| | DEAD OR ALIVE 4 | テクモ | 格闘アクション | 価格未定 | | ● | 未 |
| **発売日未定のソフト** | | | | | | | |
| | TEST DRIVE Unlimited | アタリ | レース | 価格未定 | | ● | 未 |
| | T4 (仮題) | アリカ | パズル | 価格未定 | | | 未 |
| | NBA ライブ 2006 | エレクトロニック・アーツ | スポーツ | 価格未定 | | | 未 |
| | ゴッドファーザー (仮題) | エレクトロニック・アーツ | アドベンチャー | 価格未定 | | | 未 |
| | ニード フォー スピード モースト・ウォンテッド | エレクトロニック・アーツ | レース | 価格未定 | | | 未 |
| | マッデン NFL 2006 | エレクトロニック・アーツ | スポーツ | 価格未定 | | | 未 |
| | デッドライジング (仮題) | カプコン | アクション | 価格未定 | | | 未 |
| | ファイナルファンタジー XI | スクウェア・エニックス | RPG | 価格未定 | | ● | 未 |
| | クロムハウンズ | セガ | アクション | 価格未定 | | ● | 未 |
| | DEAD OR ALIVE code : Cronus (仮題) | テクモ | 未定 | 価格未定 | | | 未 |
| | カメオ : エレメンツ オブ パワー (仮題) | マイクロソフト | アドベンチャー | 価格未定 | ● | ● | 未 |
| | ギアーズ オブ ウォー | マイクロソフト | アクション | 価格未定 | ● | | 未 |
| | ナインティナイン・ナイツ | マイクロソフト | アクション | 価格未定 | ● | ● | 未 |
| | パーフェクトダーク ゼロ | マイクロソフト | シューティング | 価格未定 | | | 未 |
| | ブルードラゴン | マイクロソフト | RPG | 価格未定 | | | 未 |
| | PGR3・プロジェクトゴッサム レーシング3 | マイクロソフト | レース | 価格未定 | | | 未 |
| | ロストオデッセイ | マイクロソフト | RPG | 価格未定 | | | |

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
推奨年齢の Ⓐ は全年齢対象、⑫は12歳以上対象、⑮は15歳以上対象、⑱は18歳以上対象。
未は未定を表しています。

## 編集後記

●Xbox 360、みんなの意見はどうだろうか？ ハード、ソフトともに感じたままの感想をぜひ聞かせてほしい。アンケートハガキの感想欄にその思いを書いて！ （ムネタツ）

●破天荒な暴力着ぐるみマスコット、楽天の Mr. カラスコに夢中。生で見たいので、5月31日からの横浜戦を見に行こうと計画中。ぜひ佐伯とのプロレスをお願いします！（加藤）

●人生初E3に行ってきました。厚さ4センチの肉を2回も食べに行くなど充実。でもロサンゼルスはいい街とは思えなかったなぁ。サンフランシスコで開催してほしい！（ノリック）

●E3で凄まじいビジュアルショックを浴びた反動なのか、現地で買った自分土産は海外Xbox版『MEGA MAN(ロックマン)コレクション』。シンプルな2D画面に妙に和んだ。（え）

●ゴールデンウィーク中は、仕事があったので遠出はできませんでしたが、鎌倉の銭洗弁財天に行って1万円札を洗いまくりました。倍になって返ってきますように！（銭ゲバ山）

●360！ 円ですね！ 円といえば太極拳の奥義ですね！ 奥義といえば「考えるな、感じろ」（ブルース・リー）ですが、関係のない話ですね！ 適当な文章ですね！ （いのうえ）

●E3取材から帰ってきたら、体重が1.5キロも増えていた！ ああ、なんてことだ……。Xbox 360なみの処理能力で、俺の身体も脂肪を分解してほしいと思いました。（大塚英行）

●最近、抜け毛がひどい。そこで、さまざまな弱酸性のシャンプーや頭皮のマッサージを試している。効果のほどはわからんが、だんだん頭皮ケアが趣味化してきた。（中目黒目黒）

●E3取材でロスへ。海外では日本食を口にして「マズイ！」とつぶやくことも楽しみ。そんな折ラーメン発見！ 味は「このスープ、醤油を薄めただけかよ!?」。大満足です。（S）



ファミ通Xbox 2005年8月号は――

**6月30日（木）発売**

ついに発表されたXbox 360の続報をお届けしつつ、現行機の気になるソフトも万全フォロー！

予価680円（税込）

ファミ通XboxのHPはこちら http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒102-8431
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

## やり込みグランプリ2005 開催中

毎月のグランプリエントリー作品には5000ガバスか5000円の商品券を贈呈。さらに年間最優秀作品に選ばれると豪華賞品と賞状が！

**応募のきまり**

やり込み映像作品（VHS か DV、DVD-R）とその説明レポート、必要事項（①郵便番号と住所 ②氏名 ③年齢 ④電話番号 ⑤ガバスと商品券のどちらが希望か）を同封して、下のあて先まで送ってください。

※応募作品は返却いたしませんので、あらかじめご了承ください。
※応募作品は未公表の作品に限らせていただきます。他社において、すでに公表された作品、第三者が権利を所有している作品については、選外とさせていただきます。
※受賞作品に関する著作権、その他の権利はすべてエンターブレインに帰属するものとします。
※2005年1月6日以降に到着した作品も対象となります。

結果発表：2006年3月ごろ、ファミ通グループ各誌
応募採用期間：2006年1月5日到着分まで

## 【セブンアンドワイによるファミ通Xbox定期購読のご案内】

①発売日に配達することを保障します（一部地域を除く）
②送料無料です
③支払い方法は、「セブンイレブン前払い」「クレジットカード払い」「ネット銀行支払い」の3種類から選べます
④契約期間は1年限定で、契約が切れるごとに更新できます
⑤最初の申し込みにはインターネット端末が必要で、電話での申し込みには対応していません

セブンアンドワイ・アドレス http://www.7andy.jp


## Staff on Famitsu Xbox

| | |
|---|---|
| 発行人 | 浜村弘一 |
| 編集人 | 野田 稔 |
| 編集長 | 松井宗臣 |
| アートディレクター | 山本和幸 |
| 編集スタッフ | 加藤政樹／鈴木規雅／遠藤学昭 |
| | 大塚英行／目黒輔／笠井正基／新舘哲大／稲葉哲秋／田口祥之／吉岡陽一／江野本陽子 |
| 制作スタッフ | 井上圭司／池田太郎 |
| フォトグラフ | スタジオT |
| 進行 | 川合昇／星野吾／藤田昇／笠下慶紀 |
| 編集協力 | 伊佐和人／石井ぜんじ／井尻隆志／香洲鈴色／齋藤かよこ／佐藤大作／服部盛之／田頭雄禹 |
| | 鶴岡八幡／ディスカス／戸塚俊一／丸谷健太／みかきみかこ／百瀬敬 |
| 制作協力 | MdN コーポレーション／風間新吾／木澤誠二／北山寛代／杉江耕平 |
| | デザインファクトリー・IN（石橋孝太、高嶋義行）／長嶋恒光 |
| | プラティパス（西田佳子、韮沢昌彦、小田原信晃）／山内大助／One or Eight |
| 広告営業 | 功刀秀樹／木本九州男／原川朗広／辛宗樹／安部寿一／梅山隆夫 |
| | 高柳正人／森下和巳／高橋利恵／田山咲子／樋口尚子／梅田陽美 |
| 雑誌営業 | 酒井則直／堂前秀隆／中村宣忠 |
| 制作購買 | 青木孝道 |
| マーケティング | 上床光信／菊池隆司／塩沢彰 |
| 海外特派員 | みちよ・パティロ |


◆本誌の内容についてのお問合せ ◆エンターブレイン カスタマーサポート 0570-060-555（受付時間 土日祝日を除く 12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp ただし、ゲームの攻略方法や掲載以上の詳細につきましては一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

エックスプレゼント

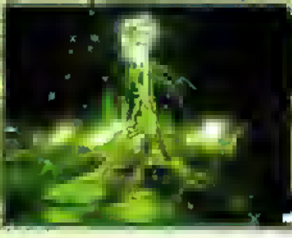
# X PRESENT

## アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる！ 今号も期待作を一挙にご提供します。

### 1 ゲームソフト『Sudeki ～千年の暁の物語～』

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクションRPG

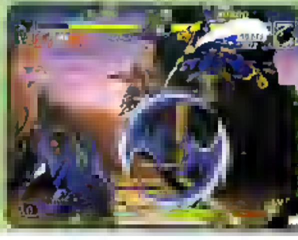


←ファンタジックで美麗な世界観が魅力の本格アクションRPG！

3名

### 2 ゲームソフト「カプコンファイティングジャム」

発売元：カプコン
ジャンル：アクション



←カプコンオールスターが集結。Xbox Live対戦で熱くなれ。

3名

### 3 ゲームソフト「Forza Motorsport」

発売元：マイクロソフト
ジャンル：レース



←これぞレースゲームの最高峰。次世代まえに体験しておこう！

3名

### 4 ゲームソフト「スパイクアウト バトルストリート」

発売元：セガ
ジャンル：アクション



←アーケードゲームの傑作がXboxに！楽しさは色あせないぞ。

3名

### 5 ゲームグッズ「レッド・デッド・リボルバー」サイン入りバンダナ

提供：カプコン



←グラビアアイドル佐野夏芽ちゃんのサイン入りバンダナを3名様に。

3名

### 応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は'05年7月30日(土)発売のファミ通Xbox '05年9月号にて発表させていただきます。

応募締切 **6月29日(水)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

### アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の ⊂⊃ を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃ からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

### 質問事項

**1** 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

**2** 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

**3** 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

**4** あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.プレイステーション・ポータブル　9.セガサターン　10.ドリームキャスト　11.ゲームボーイ(カラー版含む)　12.ゲームボーイアドバンス　13.ゲームボーイアドバンスSP　14.ニンテンドーDS　15.ワンダースワン(カラー版含む)　16.NEOGEOポケット(カラー版含む)　17.パソコン

**5** ファミ通Xboxの購読について、当てはまるものをひとつ選んで答えてください。
1.毎月買っている　2.気になる情報が掲載されているときだけ買う　3.今月号ではじめて買った　4.そのほか

**6** 質問5で1以外を答えた方で、とくに今月号を購入した理由をひとつ教えてください。
1.Xbox 360のハード、ソフト情報が掲載されているから　2.特別付録がおもしろそうだったから　3.いま遊んでいるXboxゲームの攻略情報が掲載されているから　4.今度買おうと思っているXboxゲームの情報が掲載されているから　5.そのほか

**7** Xbox 360について、よいと思った点についてひとつだけお答えください。
1.ゲームソフトのラインアップ　2.本体デザイン全般(大きさや、フェイスカバーも含む)　3.ワイヤレスコントローラー　4.Xbox Live機能全般　5.Windows Media Center搭載(デジカメなどが接続可能)　6.ハード性能全般　7.そのほか

**8** Xbox 360について、悪いと思った点についてひとつだけお答えください。(選択肢は質問7と同じです)

**9** XboxおよびXbox 360で購入予定のソフトは何ですか？
表2、3からそれぞれ選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

**10** いままで発売されたものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

**11** プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

**どうもありがとうございました。**

※景品表示法公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

17s0507

#### 表1　今号の記事

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 緊急特集：次世代Xboxがついに発表！ その名もXbox 360 | 25 | 特別企画：Xbox Live Arcade |
| 2 | 緊急速報Xbox 360：ロストオデッセイ | 26 | X SPECIAL：ジェイドエンパイア ～翡翠の帝国～ |
| 3 | 緊急速報Xbox 360：ブルードラゴン | 27 | X SPECIAL：Conker：Live and Reloaded |
| 4 | 緊急速報Xbox 360：DEAD OR ALIVE 4 | 28 | X SPECIAL：Sudeki ～千年の暁の物語～ |
| 5 | 緊急速報Xbox 360：[eM]-eNCHANT arM- | 29 | X SPECIAL：KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX |
| 6 | 緊急速報Xbox 360：フレームシティ | 30 | X SPECIAL：ビートダウン |
| 7 | 緊急速報Xbox 360：デッドライジング(仮題) | 31 | X SPECIAL：CAPCOM FIGHTING Jam |
| 8 | 緊急速報Xbox 360：クロムハウンズ | 32 | 読者コーナー：READER'S box |
| 9 | 緊急速報Xbox 360：ナインティナイン・ナイツ | 33 | 連載コラム：「ファントムダスト」開発日記 |
| 10 | 緊急速報Xbox 360：パーフェクトダーク ゼロ | 34 | 連載コラム：フランス発Xbox事情 |
| 11 | 緊急速報Xbox 360：カメオ エレメンツ・オブ・パワー(仮題) | 35 | 連載コラム：テレビゲーム研究講座 |
| 12 | 緊急速報Xbox 360：PGR3 -プロジェクトゴッサムレーシング3- | 36 | 連載コラム：[illegible] |
| 13 | 緊急速報Xbox 360：テストドライブ：アンリミテッド | 37 | 連載：Xboxイチオシ SHOPのファミ通Xbox |
| 14 | 緊急速報Xbox 360：ゴッドファーザー(仮題) | 38 | 攻略X：Forza Motorsport |
| 15 | 緊急速報Xbox 360：マッデンNFL 2006(仮題) | 39 | 攻略X：トム・クランシーシリーズ スプリンターセル：パンドラトゥモロー |
| 16 | 緊急速報Xbox 360：NBAライブ 2006(仮題) | 40 | 攻略X：スパイクアウト バトルストリート |
| 17 | 緊急速報Xbox 360：ニード・フォー・スピード モースト・ウォンテッド | 41 | 攻略X：レッド・デッド・リボルバー |
| 18 | 連載：編集長日記 | 42 | 攻略X：Fable |
| 19 | ファミ通Xboxエクスプレス | 43 | 連載：Phantom Dust LABORATORY |
| 20 | New Game Cross Review | 44 | 連載：ワーコレGARAGE |
| 21 | 緊急速報：NINJA GAIDEN Black | 45 | 連載：海外ゲームMANIAX |
| 22 | 緊急速報：テクモ クラシック アーケード | 46 | X Schedule |
| 23 | 連載：Team NINJA FREAKS | 47 | X Present |
| 24 | 緊急速報：シャドウ・ザ・ヘッジホッグ | 48 | 付録：Xbox Live Arcade |

#### 表2　購入予定ソフト(Xbox)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Atari Anthology(Xbox ワールドコレクション) | 9 | Sudeki ～千年の暁の物語～ |
| 2 | CAPCOM FIGHTING Jam | 10 | テクモ クラシック アーケード |
| 3 | KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX | 11 | NINJA GAIDEN Black |
| 4 | コール オブ デューティ：ファイネスト アワー | 12 | ビートダウン |
| 5 | Conker：Live and Reloaded | 13 | MASTER SLAVE |
| 6 | ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～ | 14 | RaPaLa Pro Fishing(Xbox ワールドコレクション) |
| 7 | シャドウ・ザ・ヘッジホッグ | 15 | RUNE BRID |
| 8 | 真・三國無双4 | | |

#### 表3　購入予定ソフト(Xbox 360)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 16 | NBAライブ 2006(仮題) | 26 | デッドライジング(仮題) |
| 17 | [eM]-eNCHANT arM- | 27 | ナインティナイン・ナイツ |
| 18 | カメオ エレメンツ・オブ・パワー(仮題) | 28 | ニード・フォー・スピード モースト・ウォンテッド |
| 19 | Gears of War | 29 | パーフェクトダーク ゼロ |
| 20 | クロムハウンズ | 30 | ファイナルファンタジーXI |
| 21 | ゴッドファーザー(仮題) | 31 | ブルードラゴン |
| 22 | T4(仮題) | 32 | フレームシティ |
| 23 | テストドライブ：アンリミテッド | 33 | PGR3 -プロジェクトゴッサムレーシング3- |
| 24 | DEAD OR ALIVE 4 | 34 | マッデンNFL 2006(仮題) |
| 25 | DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題) | 35 | ロストオデッセイ |

### ファミ通Xbox 5月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト「Forza Motorsport」 栃木県／鈴木秀行　神奈川県／石川孝一　兵庫県／近沢正樹
②ゲームソフト「コンスタンティン」 茨城県／吉田秀田　岐阜県／久本左太郎　岐阜県／[illegible]
③ゲームソフト「Xbox Liveスターターキット Halo2同梱版」 静岡県／伊藤克彦　愛知県／中野泰則　宮崎県／重黒木博
④ゲームソフト「Fable」 富山県／水持直樹　福岡県／茂呂田量　熊本県／高橋明宏
⑤ゲームソフト「スパイクアウト バトルストリート」 北海道／荒谷裕　千葉県／小野貴司　埼玉県／大直秀和 (以上敬称略)



地獄は彼を欲し、
魂を拒絶する
来を救えるにも関わらず・・・
あなたが彼
なる・・・
CONSTAN
コンスタンティン
tantine-game.jp
PlayStation.2
Marvelous Entertainment Inc.
bits
VERTIGO
SCi
GAMES
"およひ"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
株式会社 マーベラスエンターテイメント　東京都渋谷区恵比寿 4-20-3 恵比寿ガーデンプレイスタワー 27F

ファミ通Xbox

2005 JUL.
7月号

特別価格680円
本体648円




FAMITSU-Xbox
2005 JUL.7月号
平成17年7月1日発行
発行人 浜村弘一 編集人 野田 稔
発売 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)

enterbrain

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷

雑誌07885-07
4910078850758
00648